REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO VII Nº 68 - 395 PTAS



CONCURSO EXTREME G 2

Gana un lote con todos los juegos de Acclaim para Nintendo 64



FORSAKEN
GT 64
NBA COURTSIDE
WETRIX
V-RALLY GB
Puntuados y comentados



MORTAL KOMBAT 4
¡Ve calentando los mandos de tu consola!

POCKET CAMERA
Te enseñamos a sacarle todo el partido

INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT

Tenemos las imágenes más esperadas del momento

Zelda el deseado

Descubre por qué Zelda será el juego del siglo

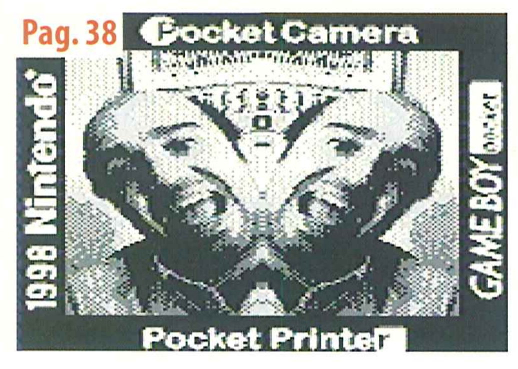
¡¡Hablamos con Miyamoto!!

Guías de Trucos: Goemon, Lufia, Yoshi's Story, Duke Nukem

Sumario Nº68 Julio

Nintendo
START
Acción

Pag. 38



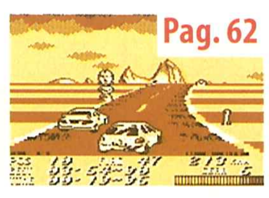
Pag. 24



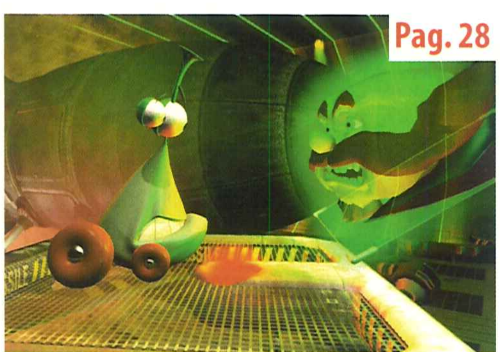
Pag. 44

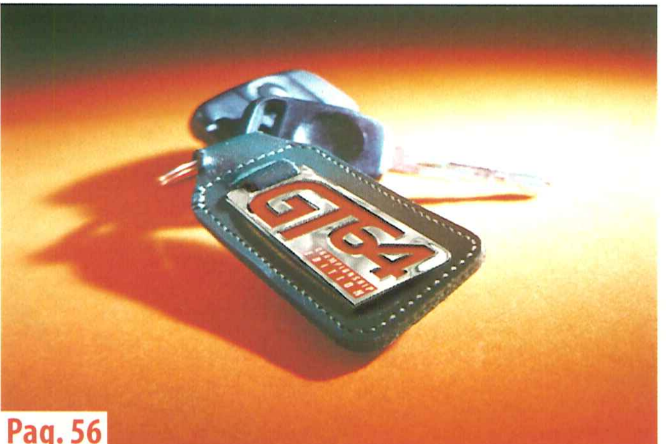


Pag. 62



Pag. 28





Pag. 56

Novedades

Rutilantes las de este mes. Lo primero, un despliegue sin precedentes de Forsaken, y después un análisis en profundidad de lo último en coches, GT 64, del puzzle más refrescante, Wetrix, de lo mejor que se ha hecho en basket, NBA Courtside, y de lo más rápido del mundo, V-Rally portátil.

Pag. 60



Reportajes

Este número viene cargado de futuro. Para empezar Miyamoto nos cuenta cómo es la última versión de Zelda 64, después entrevistamos a los programadores de Space Circus, y descubrimos el fútbol de ISS98, y encima os contamos todo sobre la Game Boy Camera.



Pag. 4



Pag. 36

Director Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte Susana Lurguie
Redacción Javier Abad
Diseño y Autoedición Miguel Alonso, Álvaro Menéndez y David Lillo
Secretaria de Redacción Ana María Torremocha
Colaboradores Rubén J. Navarro, R. Lorente y David García

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Director General Karsten Otto
Subdirectores Generales Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez, Jesús Alonso
Director de Distribución Luis Gómez-Centurión
Directora Comercial Mamen Perera
Coordinación de Publicidad Mónica Marín

Coordinación de Producción Lola Blanco
Departamento de Sistemas Javier del Val
Fotografía Pablo Abollado
Departamento de Circulación Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones Cristina del Río, María del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad
C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel. 91 654 81 99. Fax. 91 654 86 92
Pedidos y Suscripciones Tel. 91 654 84 19 / 91 654 72 18
Distribución HOBBY PRESS, S.A. Tel. 91 654 81 99
Transporte BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200. 28022 Madrid
Depósito Legal M-36689-1992

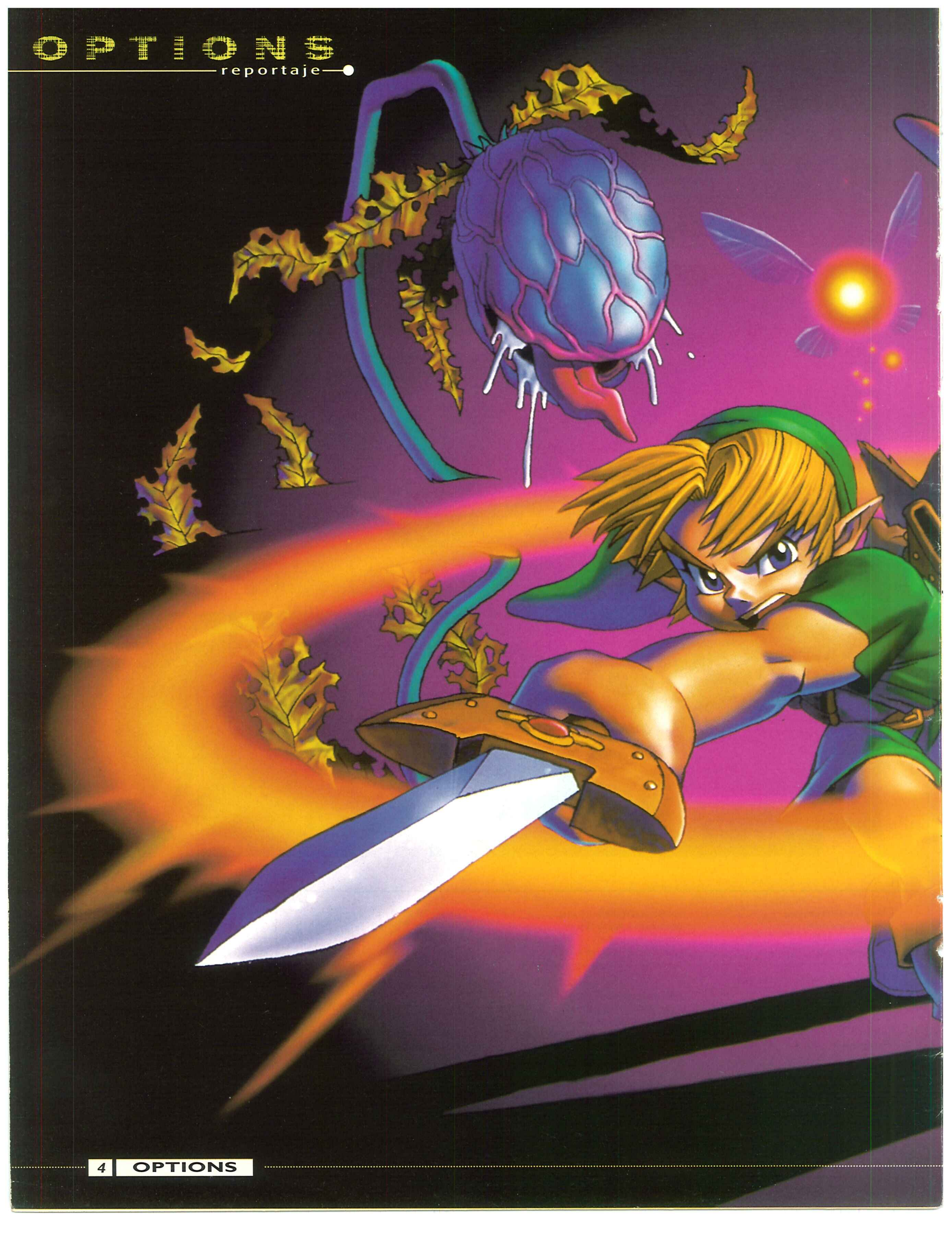
Hobby Press es una empresa del **Grupo Axel Springer**



Cómo puntuamos

0-50: Hacer juegos así es pecado. Y al que peca, le castigamos.
50-60: Tiene gráficos, sonido, movimientos... pero no todo muy conjuntado.
60-70: Se puede jugar. Y si te fijas, quizá encuentres algo que merezca la pena.
70-80: Bueno. No te defraudará.
80-90: Superior. Muy recomendable.
90-95: Un superclase. Cómpratelo, te guste de qué va o no.
95-99: Obra maestra. Imprescindible. Sólo uno o dos juegos al año merecerán esta puntuación.
100: ¿No existe el juego perfecto?







The Legend of Zelda

La aventura de tu vida

El viaje comienza en noviembre, pero el primer tramo ya ha sido recorrido durante el E3. Allí tuvo lugar la presentación en sociedad del cartucho más importante que verá la luz en Nintendo 64. En estas páginas descubriréis cómo fue todo y hasta qué punto nos impresionó el último prodigio de Miyamoto.



Habrá ocho o nueve niveles exteriores

Será un auténtico juego "made in Zelda". Tendrá exploración, descubrimientos, items, acción...

Las peleas serán en tiempo real

Link se enfrentará con ocho gigantescos laberintos a lo largo de la aventura. ¿Qué camino tomará?

A la hora de avanzar podréis hacerlo a pie e incluso ir a caballo



Con 256 megas, «Zelda: Ocarina of Time» será el cartucho más grande jamás concebido. Para que os hagáis una idea, probamos la demo que nos enseñó Miyamoto en el E3 durante una hora, y él mismo nos confirmó que aún no habíamos visto ni la mitad de lo que se podía llegar a ver en ella.

El equipo de diseño ha derrochado imaginación y técnica en los efectos de luz

En la parte superior aparecerá el menú de objetos que podréis utilizar

Durante el juego, el sol se pondrá, el cielo se tornará naranja y la noche caerá realmente

Algunos enemigos también ocultarán secretos

Habrá abundantes secuencias cinemáticas que nos acercarán la historia


La variedad de situaciones y entornos gráficos será una constante a lo largo de la aventura

Los personajes aparecen meticulosamente detallados, y dotados con decenas de animaciones increíblemente realistas

Zelda tiene un talante misterioso que esconde muchas sorpresas



Asistimos a la puesta de largo de «Legend of Zelda»

Shigeru Miyamoto

Al habla con el genio

Miyamoto reunió a un selecto grupo de periodistas, entre los que nos encontrábamos, para explicarnos los pormenores del desarrollo del juego de su vida.

"Esta es mi gran obra"

¿Cuánto hay de Miyamoto en el diseño original del juego?

Soy el productor de este juego, por lo que no puedo decir que el 100% sea mío. El corazón y el sistema principal son un 70% míos. El ingeniero de sistemas desarrolló mis ideas. Sin embargo, sólo he participado al 50% en los escenarios y modos de juego. Hay un montón de artistas excelentes trabajando en Zelda. Al menos el 50% del juego es obra suya, pero yo tengo toda la responsabilidad del resultado final.

"Estamos trabajando en

¿Cuánto tiempo han estado trabajando en el juego?
Han pasado tres años desde que empezamos. Al principio, sólo pasaba un 20% de mi tiempo con Zelda, pero en los últimos meses le he prestado un 50% de mi atención. !!Y ahora paso un 100% con él!! Así que vamos rápido, que tengo que irme a casa.

¿Hay algo que le hubiera gustado añadir pero ha sido imposible por limitaciones técnicas?
Siempre encuentro algunos problemas con los juegos cuando están terminados. Pero con Zelda, estoy inusualmente casi satisfecho con todo lo que hemos hecho hasta ahora. Lo que aún echo de menos es el "feeling" de que éste sea un juego estilo Zelda. Todavía estoy dándole vueltas a eso.

¿Cree que este juego incrementará las ventas de la consola en Japón y en otras partes del mundo?
Intento no pensar en la parte comercial de las cosas, pero noto la presión de que tengo que hacer de este juego un éxito en Japón. Creo que Zelda 64 ayudará a las ventas en Japón. También vamos a lanzar otros juegos como Ogre Battle, Banjo-kazooie y F-Zero X, que desafortunadamente supusimos que los íbamos a lanzar el año pasado. Pienso que estos juegos contribuirán al éxito de la consola en Japón.

Señor Miyamoto, ¿cómo se metió usted en este negocio?

Shigeru Miyamoto nació el 16 de noviembre de 1952 en Sonobe-town, en la prefectura de Kioto.

En abril de 1977, con **25 años, se graduó en diseño industrial en el Municipal Art & Çraft College de Kanazawa** (Japón), y empezó a trabajar para Nintendo Ltd.

En **junio de 1981 debutó como jefe de diseño con Donkey Kong** versión arcade. Cuatro años más tarde, en septiembre de **1985, creó a Mario** en su primera aparición en NES con Super Mario Bros. Y en **1986, en febrero, parió a Link** y le metió en Legend of Zelda para regocijo y alborozo de la humanidad, empezando por la NES.

Su currículum ha engordado muchísimo desde entonces. Ha participado como productor o director de diseño de juegos como **F-Zero, Pilotwings, Starfox, Kirby´s Dream Land, Stunt Race FX, Super Mario World...**

En la actualidad, Miyamoto es **General Manager of Entertainment Analysis and Development Department** de Nintendo, lo que quiere decir que todos los juegos deben pasar por sus manos. En 64 bits ha diseñado Super Mario 64 y ha intervenido de cerca en la creación de Pilotwings 64, Wave Race 64, F-Zero X, Lylat Wars, Yoshi´s Story...



Miyamoto estuvo acompañado por Mr. Tezuka (derecha), director de proyecto de Jungle Emperor



¿Cuánto tiempo nos puede llevar acabarnos el juego?
La verdad es que no puedo decir demasiado sobre esto. Si tu sigues la historia del juego, deberías tardar más o menos lo mismo que en un Zelda de SNES. Pero como puedes ir a cualquier sitio en este juego, las posibilidades son realmente enormes. Podría llevarte unas 40 horas acabártelo, pero un buen testeador tardaría entre 5 y 6 si sabe exactamente qué tiene que hacer. Pero todo es muy relativo ahora mismo...

"Noto la presión de que tengo que hacer de Zelda un éxito en Japón"
"Soy el responsable del resultado final del juego"

¿Qué porcentaje de objetivos será necesario cumplir y qué parte habrá de secretos opcionales?
En términos generales, un 70% será necesario y el otro 30% será de exploración, secretos... Pero es difícil asegurarlo de cara a la versión definitiva.

¿Ha decidido deliberadamente dejar cosas como que el salto de Link sea automático durante el juego?
Siempre intentamos que un juego simule lo más posible la realidad. Sin embargo, algunas veces no es bueno hacer que las cosas sean tan realistas, o el juego puede acabar siendo demasiado difícil. El Golf es un buen ejemplo. Puede ser imposible para ti lograr un par en el golf de verdad, pero en un videojuego no pasa de

una versión para la Game Boy Color"

practicar unas cuantas veces. Muchos entornos 3D realistas son difíciles de explorar. Cuanto más realista, más tienes que ayudar al jugador a avanzar. Por eso hicimos que el salto fuera automático en Zelda 64. En la versión final seguro que las acciones son más fáciles de hacer.

"Nunca quedo satisfecho con las versiones finales de los juegos, pero con Legend of Zelda estoy inusualmente contento con todo lo que hemos hecho hasta ahora"



Shigeru Miyamoto hizo una simpática demostración de cómo se jugaba a Zelda, y nadie se lo quiso perder

¿Habrá muchos diálogos en Zelda 64?
Hasta que el juego esté complejo, no puedo asegurar nada. Personalmente no me gustan las escenas en las que lo único que haces es sentarte y mirar o escuchar un diálogo. Es un juego, no una película. Pienso que las escenas de diálogo en Zelda 64 durarán entre 30 y 40 minutos. Y habrá unos 800 mensajes.

¿Y voces?
Navi (el hada de Link) no hablará mucho., pero tampoco me gusta la voz que tiene en la versión actual.

¿Es Zelda 64 el juego de su vida?
Espero que sea mi gran juego, pero cuando me den otra plataforma espero poder hacer nuevas cosas. No sé cómo será el futuro. Espero que alguien tome mi lugar algún día y haga juegos para que yo me divierta con ellos.

¿Habrá un Zelda en 64DD?
Estamos trabajando en un Zelda para DD. Cuando acabes completamente el juego, podrás entrar en un mundo nuevo, y eso es lo que estamos haciendo en este momento.

¿Qué puede decirnos sobre la versión para Game Boy en color?
Hemos estado pensando sobre ello. Estamos haciendo una versión para Game Boy color que será diferente del juego de Nintendo 64. También estamos haciendo una actualización de Zelda:Link´s Awakening para esta máquina. Hay gente que todavía no ha jugado a Zelda y queremos que lo haga en el sistema de videojuegos más popular, la Game Boy.

Otras cuestiones
de Pockémon a Jungle Emperor

¿Está trabajando en Jungle Emperor Leo?
Este juego no saldrá probablemente hasta el año que viene. Sin embargo, estamos intentando finalizarlo este año.

¿Qué opina del premio que le acaba de otorgar la AIAS?
Esto muy contento de ser el primero en recibir este galardón. Sólo espero que pueda continuar contribuyendo a hacer más grande esta industria.

¿Qué hay sobre Metroid 64?
No estoy trabajando en él.

¿Cómo es Miyamoto trabajando? (a Mr. Tezuka)
Es una persona normal. Es como trabajar con un amigo.
Miyamoto: esa es la clase de atmósfera que intento crear. Pero alguno de los nuevos chicos cree que soy terrible.

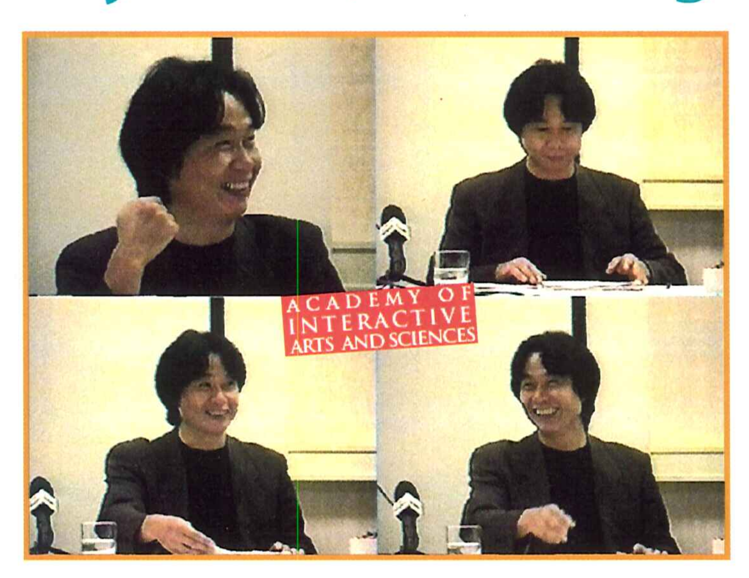
¿Le lleva a sus hijos algunas betas de sus juegos para que las prueben?
No, intento separar el trabajo de la familia. Pero debería llevarles a mis hijos Pockémon Stadium!

¿Qué piensa del trabajo y nivel de desarrollo de Rare?
Rare es increíble y maravilloso. Banjo Kazooie es impresionante. Espero que la segunda parte de Mario 64 pueda acercársele. Algún día trabajaré con ellos.



la imagen

Miyamoto, tú eres el más grande



No se lo dijeron así, pero éste viene a ser el sentido del **premio que la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas le otorgó a Shigeru Miyamoto** el pasado 28 de mayo. El creador de Mario fue el primero en entrar en el **Salón de la Fama** de dicha academia, que además concedió a **«GoldenEye»** **los premios al mejor juego interactivo del año, mejor juego de consola y mejor juego de acción.** Otros galardonados fueron **«Diddy Kong Racing»** (categoría carreras), **«WCW vs NWO: World Tour»** (lucha) e **«International Superstar Soccer»** (deportes).

La nueva fiebre del oro



Esta edición de lujo de la Nintendo 64 ha salido a la venta en **Inglaterra**, y se diferencia del resto en que viene **con un mando y un controller pak de color dorado.** Ya nos imaginamos a sus selectos propietarios tomando el té de las cinco en la vajilla de porcelana china y jugando a «Mario 64» con su flamante consola de oro.

¿qué dice este mes la prensa?

La que se les viene encima



Después de arrasar en Japón, le toca el turno a los EEUU. Los pobres americanos no saben la que les espera cuando los **Pokémon -Pikachu y compañía-, desembarquen** en sus costas. Ya están casi a punto, y en breve los van a tener hasta en la sopa. En la revista **Nintendo Power** ya preparan reportajes para que la gente se vaya acostumbrando a los **monstruos de bolsillo.**

¡CLUB DE FANS!

Mariomanía, Kirbymanía o Zeldamanía, la penúltima en llegar. Si sufres o padeces de esto y piensas que tu héroe mola más que los demás: es más grande, más alto y salta más que el resto, **VOTA POR ÉL**. Aquí, en **Club de Fans, ponemos en marcha un termómetro** para medir su popularidad. Ya sabes dónde, a Big N.

Sobran las palabras

La revista **Next Generation** se ha permitido el lujo de hacer **dos portadas de Zelda en su último número**. Una más normalita y otra, preciosa, en **edición especial para el E3**. Fondo blanco y cartucho de «Zelda» en dorado y relieve, y poco más. Al fin y al cabo, una imagen sigue valiendo más que mil palabras, y más cuando se trata de esta obra maestra. Se admira y punto.



in

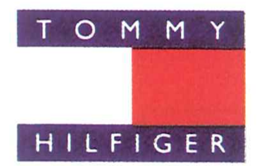
- ▲ -La (lógica) confirmación de **«Zelda 64»** como el juego más impactante del E3.
- ▲ -Los (muchísimos) kilómetros por hora que alcanza la versión para Game Boy de **«V-Rally»**.
- ▲ -La (creciente) confianza en la **N64** que demuestran las listas de lanzamientos de las compañías.
- ▲ -La (anhelada) entrada de **Capcom** en la órbita de la Nintendo 64.
- ▲ -El (revolucionario) invento que se va a marcar la Gran N poniéndole **color a la Game Boy.**

out

- ▼ -El (decepcionante) anuncio de que el primer juego de Capcom para N64 será un **puzzle**.
- ▼ -La (terrible) sospecha de que **«Banjo & Kazooie»** vendrá con textos en inglés.
- ▼ -La (incesante) espera en que están sumidos los miles de fans de Dragon Ball. ¿Habrá algún día un **«DBZ 64»**?
- ▼ -La (incomprensible) ausencia en España del excelente **«WCW vs NWO»**. ¡Con la de seguidores que tiene aquí el wrestling!
- ▼ -La (preocupante) tendencia entre las compañías de **alargar más de lo previsto** el desarrollo de sus juegos.

Los negocios de la **Gran N**

•Con **Tommy Hilfiger**, famosa marca de ropa juvenil. Además de poner su publicidad en **«1080 Snowboarding»**, ahora van a sacar una edición limitada de camisetas y cazadoras con el nombre del juego. Nintendo también va a instalar consolas en las tiendas de la marca por todos los Estados Unidos.



•Con **Left Field Productions**, programadores de «NBA Courtside». Su gran trabajo en este juego ha hecho que Nintendo se decida a **entrar en el capital de la compañía.** ¿Estaremos ante un nuevo caso RARE?

Infogrames *ficha a* **Ronaldo**


Bruno Bonnell, "presi" de Infogrames, no dudó en vestirse así para celebrar el acuerdo.

Infogrames ha cerrado un acuerdo con el astro brasileño que incluye la **incorporación de su imagen en los programas deportivos** de la casa francesa. De momento prevén lanzar **siete de juegos de fútbol** para diferentes plataformas, entre ellas N64, y el primero está previsto para **finales de este año.**
Según **Bruno Bonnell**, presidente de Infogrames, "Ronaldo representa una figura estelar con la que podemos trabajar". **Ronaldo**, por su parte, le ha devuelto la pelota diciendo que "me hace mucha ilusión trabajar con el equipo de Infogrames".

EL OJO CRÍTICO

Todos sabemos que la llegada del verano es una de las épocas en las que se acumulan los lanzamientos más fuertes. Este año, sin embargo, parece que las compañías nos van a hacer esperar unos meses más para tener sus juegos punteros. Títulos como «ISS 98», «Turok 2», «Mission: Impossible» y por supuesto «Zelda» no llegarán hasta después de las vacaciones o incluso más tarde. Menos mal que sí vendrá «Banjo & Kazooie» para consolarnos ante tanta tardanza.

GAME BOY

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Wario Land II	1	3
2. V-Rally	N	1
3. Turok	2	7
4. Donkey Kong Land III	3	7
5. Pocket Bomberman	4	4
6. King of Fighters	5	3
7. Lucky Luke	6	5
8. Bust-A-Move2	7	6
9. Pitufos 3	8	5
10. FIFA 98	9	6

SUPER NINTENDO

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Lufia	=	3
2. FIFA: Rumbo al Mundial 98	=	6
3. Terranigma	=	16
4. Donkey Kong Country 3	=	19
5. Lucky Luke	=	7
6. Tintín El Templo del Sol	=	19
7. Kirby´s Fun Pack	=	17
8. Street Fighter Alpha 2	=	19
9. Tetris Attack	=	21
10. Super Mario World 2	=	23

NINTENDO 64

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Super Mario 64	=	17
2. Diddy Kong Racing	=	7
3. GoldenEye 007	=	9
4. Yoshi´s Story	=	4
5. Forsaken	N	1
6. Quake	5	3
7. NBA Courtside	N	1
8. Duke Nukem 64	6	6
9. Mario Kart 64	7	13
10. Fighter´s Destiny	8	5
11. ISS 64	9	13
12. Mystical Ninja Goemon	13	2
13. FIFA: Rumbo al Mundial 98	11	6
14. Lylat Wars	12	10
15. Wetrix	N	1
16. Snowboard Kids	14	4
17. Tetrisphere	16	5
18. Bust-A-Move2	17	2
19. GT 64	N	1
20. Turok: Dinosaur Hunter	10	16






Publicidad **agresiva**

El equipo de **«Mortal Kombat 4» en pleno se trasladó a Méjico** hace poco para rodar un anuncio de televisión, aunque a juzgar por la caracterización de los actores y la profusión de efectos especiales aquello parecía más una superproducción de Hollywood. Teníais que haber visto la cara que se les quedó a los lugareños cuando les vieron aparecer de esta guisa.

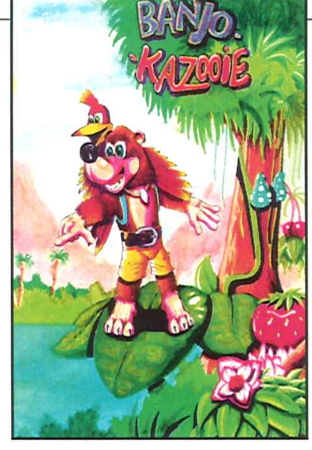
Silencio, hablan los **peces gordos**





Justo antes del E3, **Nintendo reunió a la prensa internacional para presentar sus productos estrella.** La escena era ésta: un gran salón de actos lleno hasta la bandera, una pantalla de vídeo en la que se vieron imágenes de «Zelda», «Banjo», etc. y un par de chavalines al micrófono explicando cada cosa. Eran **Peter Main y Howard Lincoln** nada menos, los jefazos máximos de Nintendo América. Ahí queda eso.





Sebastián Riera Domínguez
(Mallorca)

José Antonio Ávila
(Barcelona)

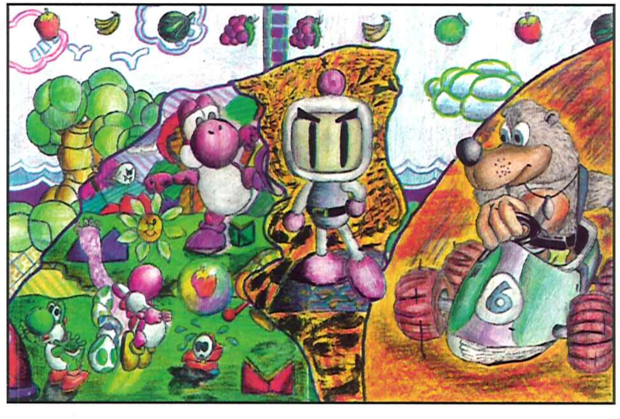
La princesa Toadstool se ha comprado una Game Boy Camera, ¿y sabéis lo primero que ha hecho? Está claro, sacarle una foto a su querido Mario. ¡Menuda cara que ha puesto el fontanero! Muy bueno tu dibujo, José Antonio, original y de plena actualidad.



Luis Miguel Guillén
(Madrid)



Joaquín Antón Pérez
(Valencia)



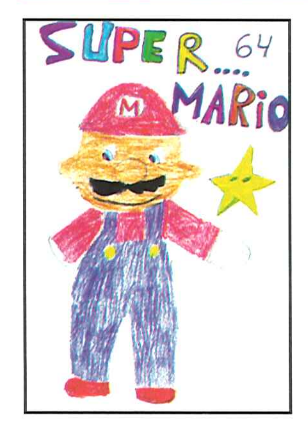
Sergio González García
(Zaragoza)



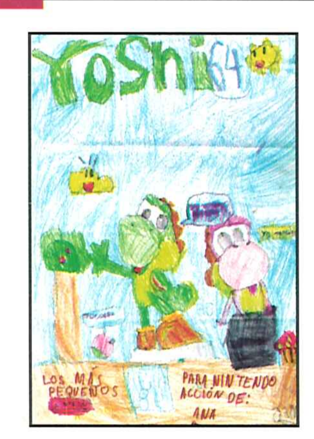
En colaboración con NORMA Comics

Enviadnos vuestros dibujos y, si son publicados, os regalaremos un **portafolio de Dragon Ball**, con 4 láminas tamaño gigante. La dirección es la de siempre, y hacednos el favor de poner la edad, que siempre se os olvida.

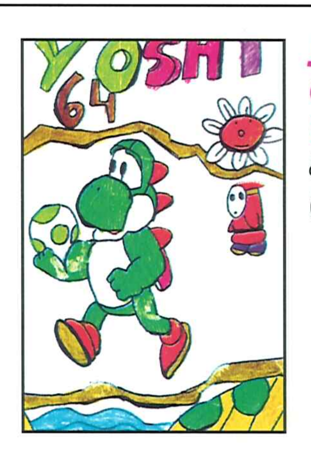
los más pequeños



Mariam García Martínez
(Jaén)

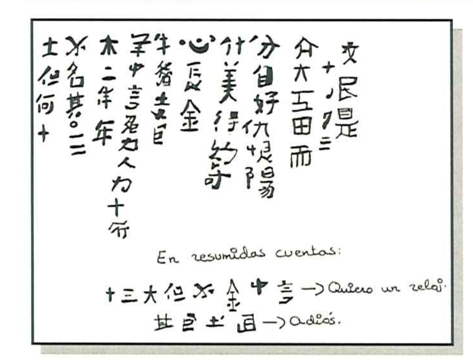


Ana Jareño Boronat
6 años
(Valencia)

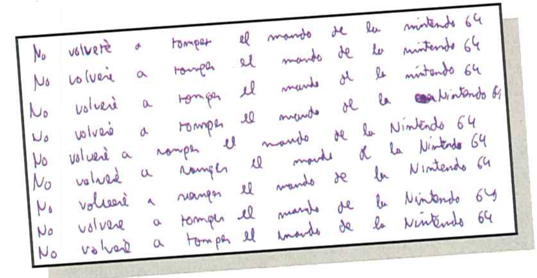


Joan Gómez Valero
8 años
(Valencia)

a veces llegan cartas...


En resumidas cuentas:
→ Quiero un reloj.
→ adiós.

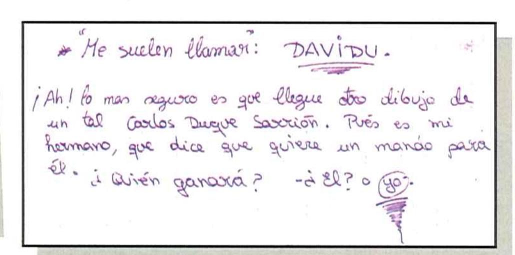
Orientales
Celger Catiwalaan
(Mallorca)


No volveré a romper el mando de la nintendo 64
No volveré a romper el mando de la nintendo 64
No volveré a romper el mando de la nintendo 64
No volveré a romper el mando de la Nintendo 64
No volveré a romper el mando de la Nintendo 64
No volveré a romper el mando de la Nintendo 64
No volveré a romper el mando de la Nintendo 64
No volveré a romper el mando de la Nintendo 64
No volveré a romper el mando de la Nintendo 64

De arrepentimiento
Efrén Valenzuela
(Barcelona)

• Toda N64 es insuperable → Universal + (es lógico)
• alguna N64 es mía → Particular +
- luego alguna cosa mía es insuperable → CONCLUSIÓN
¿os gusta? ¿Creeréis que aprobaré filosofía...?
¿me merezco el reloj? ¿Sobresaliente con honor?

Silogísticas
Ana Aguilera Maestre
(Murcia)


* "Me suelen llamar": DAVIDU.
¡Ah! lo más seguro es que llegue otro dibujo de un tal Carlos Duque Sarrión. Pués es mi hermano, que dice que quiere un mando para él. ¿Quién ganará? -¿Él? o (yo).

Fraticidas
David Duque Sarrión
(Barcelona)

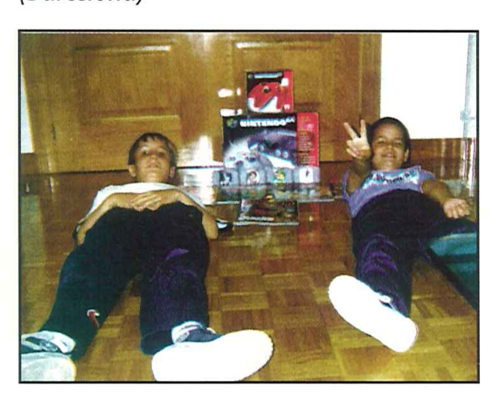
y a veces hasta fotos



Macià Morell Villalbí
(Barcelona)



José Manuel Fernández
(Alicante)

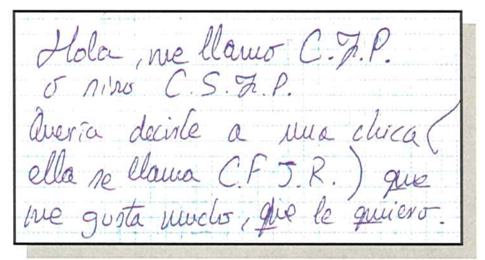


Daniel y Adrián Aramendía
(Pamplona)

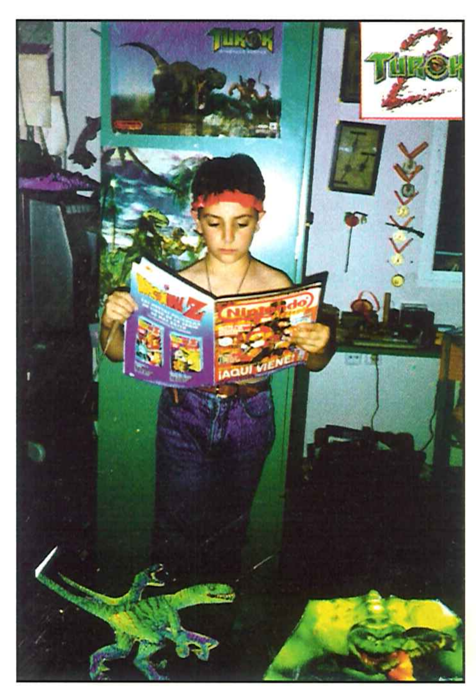


Fernando Pérez Rojas
(Cádiz)

los lectores estrella


Hola, me llamo C.F.P. o mejor C.S.F.P.
Quería decirle a una chica (ella se llama C.F.J.R.) que me gusta mucho, que le quiero.

Carlos Fernández Paliza
(Madrid)



Arse Alberto Uña
(Ciudad Real)



Oriol Ribalta Millán
(Barcelona)

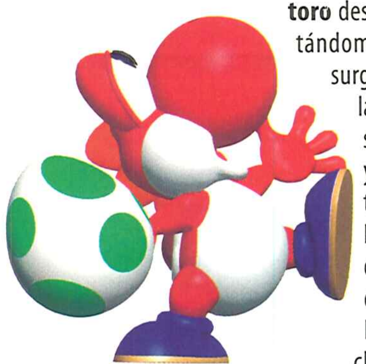
Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj megachachi de Nintendo 64, mandad vuestras cartas y fotos originales a **Nintendo Acción. C/Ciruelos, 4. 28700 S.S. de los Reyes. Madrid.**

Hola gente. Veo que habéis venido todos, así que voy a empezar mi clase magistral. Prestad atención para que el día de mañana podáis haceros unos hombres de provecho... como yo.

"Las intros (de los juegos de PSX) son el anzuelo que ponen las compañías para que piquen unos cuantos pardillos."

¿Dónde están las intros?

Empezaré con la carta que me envía **Rubén Montoro** desde Hospitalet, contándome las dudas que le surgieron cuando fue a la tienda a comprarse **«Yoshi´s Story»** y vio un par de "intros" de juegos de PlayStation. Total, que se pregunta por qué los cartuchos de Nintendo 64 no incluyen escenas así. ¡Alma cándida! Has estado a punto de caer en el gran engaño de todos esos juegos. Sus intros son el anzuelo que ponen las compañías para que piquen unos cuantos pardillos. Lo malo viene después, cuando empieza el juego y al comprador se le caen los calzoncillos a los pies cuando comprueban que lo de dentro no tiene nada que ver con lo de fuera. Vale que nuestra consola no nos ofrece esas escenas pregrabadas, pero te aseguro que pocos títulos de la de Sony llegan a tener la calidad, la imaginación y la fantasía de tu «Yoshi´s Story», por ejemplo.



Yoshi´s Story no necesita intros de fantasía para alucinar a los jugones.

¿«Fighter´s Destiny» o «Mortal Kombat 4»?

Un lector anónimo al que le debe rondar por la cabeza la compra de un juego ha acertado de pleno con el tema de la lucha. Hasta ahora estábamos de acuerdo en que **«Fighter´s Destiny»** era el mejor, pero ¿qué pasará cuando llegue **«MK4»**? No quiero adelantar acontecimientos, que luego me dicen en la redacción que soy un bocazas, pero sí que voy a dar una pista: la cosa va a estar muy reñida. Mira la Preview que llevamos este mes y comprenderás por qué. Otra buena duda es entre **«1080 Snowboarding»** y **«Snowboard Kids»**. O mejor dicho, de duda nada, porque yo me tiro de cabeza a por el primero. Lo malo es que vosotros no vais a tener el privilegio de jugarlo como hago yo en mis ratos libres hasta el próximo Otoño más o menos. Y otra buena, **¿«GT 64» o «V-Rally»?** Pues más de lo mismo. El primero está bien, pero te aseguro que lo que se ha visto de «V-Rally» en el E3 era muy tentador. Claro que nada hasta diciembre...

«MK4» va a poner muy alto el listón de los juegos de lucha. Ya veréis.

Un fan de Bit Managers



Los Bit Managers, al completo

¿Sabéis que en Palencia vive el fan número uno de los Bit Managers? Se llama **Juan Pablo Rodríguez** y me envía una carta preguntándome por todo lo que han hecho hasta ahora para Game Boy. Veamos, si no recuerdo mal los títulos son **«Pop Up»**, **«Bomb Jack»**, **«Asterix»**, **«Los Pitufos»**, **«Obelix»**, **«Spirou»**, los dos de **Tintín**, **«Turok»**, **«Hugo II»** y **«Die-Maus»**. También te cuento los que están por salir: **«BattleShips»**, **«Ottifants»**, **«Sylvester & Tweety»** y **«Turok II»**. Sobre este último, acaban de confirmarme que no estará en color, y que va a tener novedades como la presencia de tres jefes enormes, fases a lomos de un raptor y otras en 3D a bordo de una canoa.

Por fin Capcom 64

Veamos ahora qué se cuenta mi amigo **Daniel Marcos** desde Málaga. Entre otras cosas me pregunta qué diablos pasa con Capcom, si va a haber un **«Street Fighter» o un «Megaman»** para N64. Bueno, pues sigo tirando de las últimas noticias llegadas de Atlanta. Por lo que se ha visto en la feria, me temo que de momento a los de Capcom les apetece más tirar por nuevas vías (léase juegos 100% originales) antes que versionar sus clásicos. Al menos la buena noticia es que por fin van a programar algo para nosotros (un puzzle con personajes Disney y otro proyecto secreto), que después de tanto esperar no es poco. En cuanto a los juegos que te puedo recomendar de SNES y Game Boy, las opciones más actuales son el interesante **«Lufia»** para los 16 bits y el rapidísimo **«V-Rally»** para la portátil.

Duelo de titanes

Uno de los duelos más interesantes que se prevén para después del verano es el que van a mantener **«Turok 2» y «Mission: Impossible»**. **Gonzalo Soberón** (Cantabria) lo sabe, y por eso me manda un S.O.S. antes de que le dé un ataque de nervios. Para responderte vuelvo a referirme al E3, porque allí estuvieron los dos...y nos dejaron con la duda a cuestas. La nueva aventura de Turok va a ser alucinante, porque le han metido un montón de mejoras, pero es que «Mission: Impossible» no le va a la zaga, así que de momento no te puedo aclarar tu duda. No quiero escurrir el bulto, pero me temo que te vas a tener que comprar los dos.

La pregunta del mes

Se acabó la feria de Atlanta. A estas horas los "curritos" de turno deben estar desmontando los tenderetes, y todavía hay alguno que les pregunta si han visto entre todos los trastos un aparatejo que encaja debajo de la Nintendo 64, el **64DD** o algo así. Entre ellos se encuentran **Germán Vázquez**, de Elche, **o Rubén Montoro,** de Hospitalet, que quieren saber qué es lo que piensa hacer Nintendo con él. ¿Fecha de salida? ¿precio? ¿títulos? Esas han sido las grandes incógnitas del E3. Allí les preguntabas a los programadores de las compañías y ponían cara de no saber nada, y la Gran N tampoco soltó prenda, más preocupada por enseñar «Zelda 64» a todo el mundo. De momento se sabe casi seguro que saldrá en Japón, aunque ya ni siquiera se atreven a decir cuándo, así que de Europa ni hablamos. En fin, que parece que la historia del 64DD atraviesa momentos delicados, pero yo todavía confío en que pasen pronto y podamos tener la máquina algún día con nosotros.





NBA

BONO VITALICIO PARA TODOS LOS PARTIDOS DE LA NBA. 1998/....

413

TOWER 6 N

SEAT 228 C

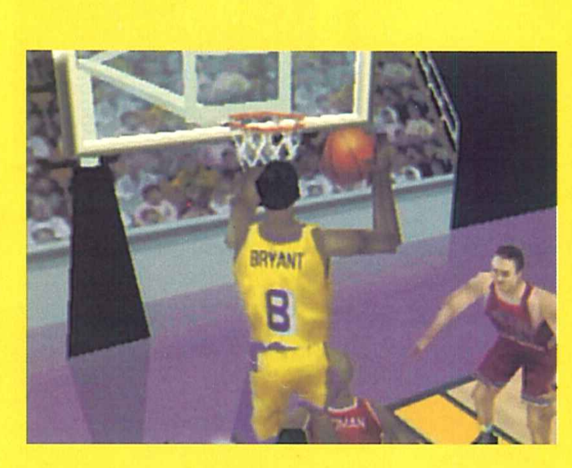
20-05-1998
20:45
F 70.00

NATIONAL BASQUET ASOSIATION

3 908005 413 006228 1 00 65087 90002010 12747000 12747000

KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE. EXCLUSIVO PARA NINTENDO 64.

Con la posibilidad de jugar con cuatro jugadores simultáneos y compatible con rumble pack.



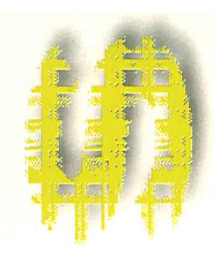


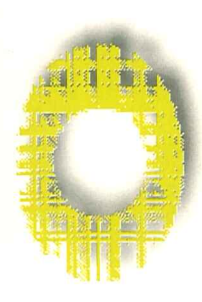


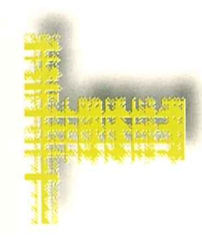
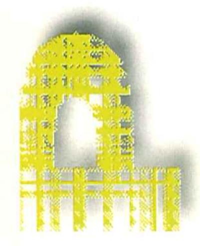
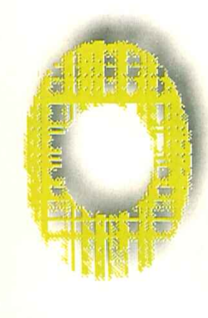




www.nintendo.es





E3, avance especial

Os acercamos las primeras imágenes de los títulos más explosivos que se presentaron durante el E3, la feria de videojuegos más importante del mundo.




Banjo-Kazooie



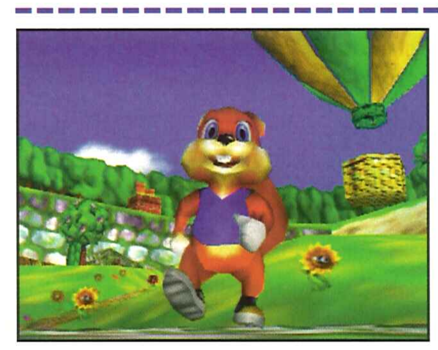

El juego de Rare está a punto de ver la luz, y a buen seguro que nos va a deslumbrar con sus exquisitos gráficos 3D, simpáticos personajes y animaciones de otro planeta.



F-Zero X



El clásico de SNES da el salto a los 64 bits bajo la supervisión de Miyamoto. La carrera del siglo moverá tu consola a 60 imágenes por segundo.

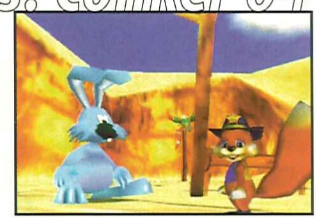





Twelve Tales: Conker 64



Dos juegos en uno, dos personajes bajo la misma piel. Lo "penúltimo" de Rare es todavía más sorprendente de lo que esperáis. Si elegís a Conker, él, os meteréis en un juego de acción. Y si elegís a Berri, ella, os espera un aventurón de estrategia. Luego queda un shooter, y un multiplayer...

Castlevania 64



Era uno de los más esperados, pero por desgracia sólo pudimos verlo en vídeo. Este prodigio de Konami tiene una pinta de aúpa, aunque se nota que aún está muy verde. Lo que vimos nos dejó impresionados, pero habrá que esperar al 99 para jugarlo.

Glover



Una de las sorpresas del show. Algo así como una aventura en 3D con muchos hechizos, brujería y un héroe la mar de mañoso. Lo firma Interactive Studios y se supone que verá la luz a finales de este año, de la mano de Hasbro. Sin duda habrá que estar pendiente de él.

Hybrid Heaven



Otra de las genialidades de Konami que, ya os imaginaréis, sólo "corrió" en vídeo. Mala suerte, pero increíble aspecto. En serio, este RPG de acción que se están marcando los japoneses promete ser uno de los grandes éxitos del año que viene.

Mario RPG 2



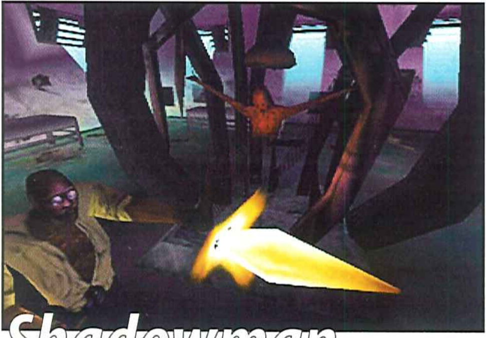
No fue de los más buscados en el E3, pero seguro que será de los más vendidos cuando vea la luz. El proyecto es de Miyamoto y destila "made in Nintendo" por todas partes. Look de dibujo animado, aventura, estrategia y muchas sorpresas para el año que viene.



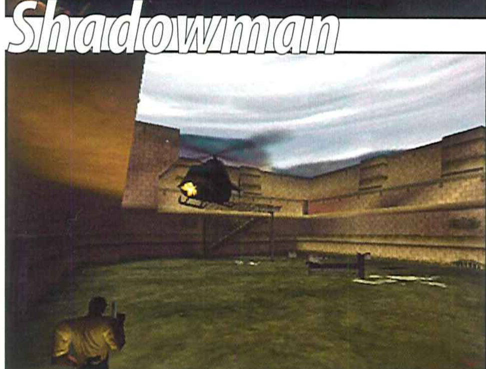

Rare ha mantenido en Top Secret este JFG justo hasta el show. A la hora de la verdad han enseñado unas imágenes en movimiento con las que nos hemos hecho a la idea de que será un bombazo. Promete arcade 3D, a tope de acción y fantasía, y un nivel gráfico absolutamente innovador. No lo veremos hasta el 99.

Jet Force Gemini



Shadowman



Va cogiendo color este trepidante arcade de los chicos de Iguana. La versión 64 bits se dejó ver en la feria y su acción revolucionó al personal.

Otro de los bombazos del E3. Una secuela de GoldenEye, con un engine más poderoso, que también firman los chicos de Rare, por supuesto.





Perfect Dark

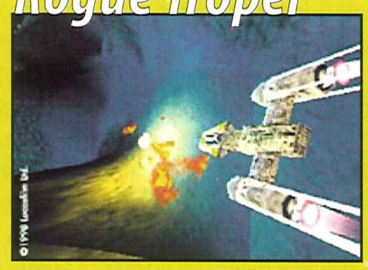
Duke Raider



El proyecto de Eurocom para Nintendo 64 ha cambiado de nombre, pero sigue llevando al gran Duke, esta vez en tercera persona, por bandera.




Rogue Troper



Es lo último de LucasArts para N64. Promete batallas galácticas a la luz de nuevos protagonistas, y el nivel de acción que sólo Lucas sabe dar.




Twisted Edge



La obra cumbre de Boss se dejó ver casi, casi al 100%.El aspecto desde luego es prometedor, aunque se parece demasiado a «1080».




NBA Jam 99



Acclaim cambia arcade por simulación en la última entrega de su genial juego de basket. Nos espera un cinco-contra-cinco de interesante apariencia, que seguro hará las delicias de los fans de la NBA en cuanto salga a la calle, dentro de nada...

Roadsters 98



Con la base de «Lamborghini», los chicos de Titus se han marcado un original arcade de coches, en el que los protagonistas son esos preciosos cupés que últimamente están de moda. Hablamos del Z3, el Boxter, y muy pronto los conduciremos.

Extreme G2



La segunda entrega de este super deportivo también se dejó ver. Acclaim lo enseñó a diestro y siniestro en el show, y la impresión fue bastante positiva. El mejor descubrimiento fue que lo vamos a tener este año, casi a la vuelta de la esquina.

Superman



Titus también puso en órbita otro de sus proyectos más esperados. Superman demostró estar en perfecta forma, mucho más avanzado de lo que suponíamos, y de hecho parece que sólo faltan algunos toques para que esté disponible.

Wipeout 64



Lo prometido es deuda. Psygnosis prometió Wipeout, y en la feria pudimos degustar la versión N64 de este poderoso arcade de carreras. Bien, muy bien, aunque todavía le faltan unos cuantos detalles para engancharnos...

POR FIN, HAY COLOR...

Nintendo España planea lanzar su nueva Game Boy Color a lo largo del mes de noviembre

Los colores vienen esta vez por dentro. **Nintendo acaba de presentar en el E3 su nueva Game Boy Color**. En Estados Unidos hará su aparición estelar el **día 23 de noviembre**, fecha que, según nos han asegurado, también ha sido la elegida para el lanzamiento en España.

La nueva GB tendrá un **tamaño similar al de Game Boy Pocket**, aunque su forma será más redondeada. Podrá desplegar en pantalla hasta **56 colores simultáneos** de una **paleta de 32.000**, y ha sido diseñada con una tecnología inteligente que la hará **compatible con Nintendo 64.**

¿Y podremos jugar con nuestros cartuchos normales de Game Boy en esta nueva máquina? Por supuesto, y no sólo eso, sino que además **la máquina añadirá color a tus juegos.** Como ocurre con Super Game Boy, elegiremos entre diferentes paletas, lo que ocurre es que aquí lo haremos de forma independiente para decorados y para sprites. En total, hasta 10 colores diferentes a la vez. Claro que no acaba ahí la cosa, porque según la gran N hay **10 juegos que acaban de ser lanzados o relanzados con sus propios códigos de color**, o sea que no os pedirán que elijamos ninguna paleta, sino que los colores estarán ahí. «**Wario Land II**» **podría ser uno de ellos.**

La consola saldrá a la venta junto con **seis juegos**, entre los que estará la **nueva versión de «Zelda: Link´s Awakening»**. Otros títulos que ya se han confirmado por parte de licenciatarios son «**Spawn**», que lanzará **Konami**, y «**Top Gear Pocket**», «**Shadowgate Classic**» y «**Bugs Bunny Crazy Castle 3**», todos de **Kemco**.

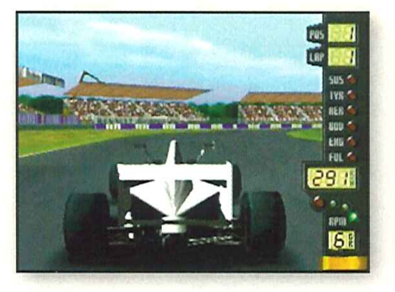


Tiene el tamaño adecuado, unas curvas tremendas, un color apetecible... y lo de dentro os va a alucinar. Así se presentó en el E3.

METE EL TURBO A TU NINTENDO CON «F-1 WORLD GRAND PRIX»

El juego lleva la firma de Paradigm y estará a la venta a partir del 25 de julio

Nos comentan entusiasmados que **fue uno de los juegos de la feria de Atlanta**. Se llama «F-1 World Grand Prix» y honestamente tenemos que deciros que ya lo habéis podido ver en Nintendo Acción. Parece no obstante que los últimos retoques que le ha dado Paradigm de cara al E3 han terminado de redondearlo. Los que lo probaron hablan maravillas. **Es el mejor y más realista simulador de Fórmula 1 diseñado para cualquier máquina.** Y eso, con la sequía de cracks del motor, lo convierte en candidato a superventas. Añadid que cuenta con **la licencia oficial de la FIA 1997, y sumad 17 pistas, 27 conductores reales, 11 escuderías** con todos los logos del mundo, y tendréis un juego revolucionario. Lo secunda Paradigm, que ya es garantía de éxito, y la licencia ya está en manos de Nintendo. Aquí llegará el **25 de julio**. No se os olvidará, porque vamos a recordároslo muchas veces.








Su aspecto es inmejorable, y los que lo han probado sólo hablan maravillas de él. Es el más rápido, el más completo, el que mejor se mueve, y sólo estará disponible en Nintendo 64.

GANADORES CONCURSO LUFIA

Premio: Nintendo 64 + cartucho de Zelda 64

Javier Sanz Naval	Teruel
Javier Pérez Arteseros	Murcia
Alejandro Rupérez Recio	Madrid
David San José Sanz	Madrid
Juan Yáñez García Catalán	Ciudad Real

GANADORES CONCURSO FIGHTERS DESTINY

Premio: Cartucho de Fighters Destiny + Rumble Pak

Jesús Canga Montes	Asturias
Yuran Lázaro Lázaro	Barcelona
Pablo Laza Mescua	Cádiz
J. Manuel Navarro Sigüen	Madrid
Francisco J. Pérez Pérez	León
Samuel Consuegra Costa	Madrid
Jon Manterola Herbozo	Guipúzcoa
Miguel Sáez Plaza	Jaén
Martín Benito Ramalio	Ávila
Daniel Martín Calle	Valladolid
Jorge López Merayo	León
J. Fernando Sánchez	Sevilla
Luis Cuartero Ondiviela	Zaragoza
Javier Barral Costado	Pontevedra
Carlos Felipe Conejo	Badajoz
Eduardo Tormo Sanz	Madrid
Luis M. Guillén Domínguez	Madrid
Jordi Chillón Martínez	Barcelona
Sebastián Barragán B.	Madrid
Javier Blanco Reliegos	Madrid
Pedro P. Torralba Hualda	Madrid
Fabio Rosón González	Orense
Santiago Muñoz Orellana	Cádiz
Adriá Colom Oliveras	Gerona
Marcelino Trillo Novoa	La Coruña

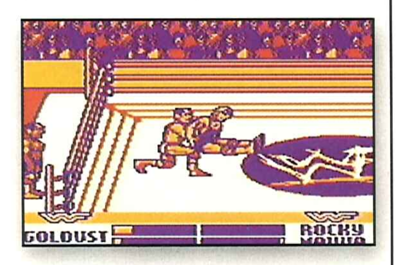
«STARCRAFT», PRONTO EN N64

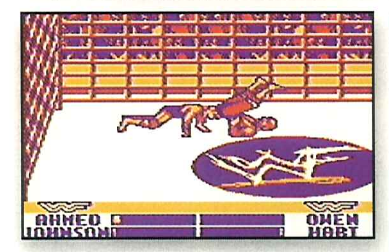
Enhorabuena, estrategas. **Nintendo acaba de hacerse con los derechos del juego de estrategia del momento**, y ha anunciado su conversión a N64 y posterior lanzamiento para primeros del año que viene. Esto sí que es un notición. **«Starcraft», desarrollado por Blizzard Entertainment** («Diablo», «Warcraft»), es un juego **futurista de estrategia en tiempo real** que ocupa el primer puesto en todas las listas de ventas de Estados Unidos. Para la versión de 64 bits, **Blizzard ha prometido nuevos niveles para explorar**, más modos de juego y la introducción de nuevas tropas en la batalla. Es sólo el principio, estrategas.

WRESTLING DE BOLSILLO

Acclaim lanza «WWF Warzone» para Game Boy

Acclaim ya tiene lista la versión portátil de «WWF Warzone», cartucho que saldrá también para N64. Se trata de un trepidante juego de wrestling protagonizado por los monstruos sagrados de este deporte: nombres, apellidos, caretos y biografía incluidos. Presenta unos **gráficos bastante sólidos, movimientos muy realistas** y una gran variedad de modos de juego, incluida una lucha sin cuartel en la "reja". «WWF Warzone» ha sido programado por **Probe** y estará disponible en **julio para tu Game Boy.**



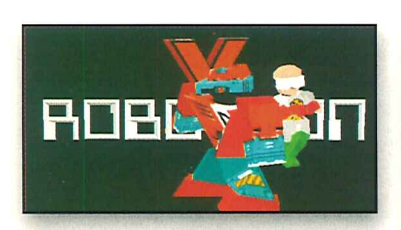


A la espera del cartucho para Nintendo 64, nada mejor que empezar a practicar con este atractivo «WWF Warzone» para Game Boy.

SABOR A RECREATIVA

Ya están disponibles Rampage y Robotron X en Nintendo 64

Llega la moda "retro" a Nintendo 64 con el lanzamiento de los "remakes" de dos grandes clásicos del mundo arcade. Hablamos de «Rampage:World Tour» y «Robotron X», que este mismo mes están a la venta de la mano de GTI. En ambos cartuchos impera el espíritu de **jugabilidad y diversión de la máquina original**. En Rampage nos hemos convertido en monstruos y nuestro objetivo es destrozar ciudades, mientras que **Robotron es un shooter muy simple** en el que nos movemos sobre una especie de tablero y tenemos que disparar a todo lo que nos rodea.







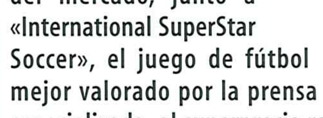




Rampage y Robotron son dos de los arcades más jugados de todos los tiempos. Ambos llegan a Nintendo 64 conservando el espíritu de la recreativa, y con un planteamiento gráfico también calcadito al original. Lo que importa en ambos casos es el coeficiente de adicción. Por las nubes.

NINTENDO 64 + «ISS 64», ¡SÓLO POR 29.990 PTA!

La consola de tus sueños, ahora junto a uno de los videojuegos más espectaculares de todos los tiempos





¡Esto sí es **una oferta mundial**! Nintendo España y Konami han unido sus fuerzas y te brindan la oportunidad única de hacerte con un pak de lo más apetecible. **Nintendo 64, la consola más potente del mercado, junto a «International SuperStar Soccer», el juego de fútbol mejor valorado por la prensa especializada, al superprecio recomendado de 29.990 ptas.** Echa cuentas y ¡desde luego que merece la pena! Pero bueno, deja de leer y vete inmediatamente a la tienda más cercana, no vaya a ser que os lo quiten de las manos. Recuerda que **la oferta es válida hasta fin de existencias.**

LLEGÓ LA HORA DE JUGAR AL MEJOR GOLF

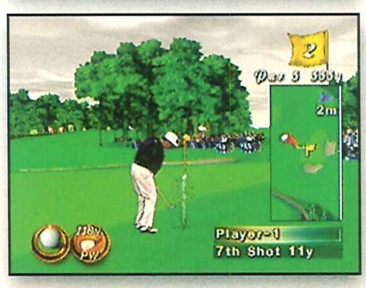
«Waialae Country Club: True Golf Classics» se estrena en Nintendo 64 este mes de agosto

T&E Soft, viejos conocidos de la afición golfística por sus "actuaciones" en Super Nintendo, **firman el primer cartucho de golf que aterrizará en Nintendo 64.** «Waialae Country Club...» nos desafiará a recorrer "bajo par" el **circuito de la isla de Oahu en una sorprendente réplica del Open de Hawai**. Ahí es nada. Os sorprenderán **vistas paradisíacas de la isla y brillantes mapeados de texturas para cada hoyo.** Y por la parte de la simulación, esperad también lo mejor. Incluso tendréis la **posibilidad de diseñar vuestro propio golfista**, añadiendo el tipo de palos y hasta el caddy.

«Waialae Contry Club:True Golf Classics» tendrá **seis modos de juego, compatibilidad con rumble pak** y vendrá de serie con una pila para salvar vuestros mejores hoyos. Estará disponible durante este **agosto, de la mano de Nintendo España.**







Bajo este larguísimo nombre se presenta en España un exquisito simulador de golf con el que podréis pasar muy buenos ratos junto a vuestra N64. Lo garantiza una gente que sabe mucho de golf.

Descubrimos «ISS '98», el nuevo crack de Konami

Fútbol MÁS ALLÁ DEL MUNDIAL

El fútbol no se acaba con el Mundial. Que va, Queda mucho balón por delante, y entre otras cosas un nuevo ISS, la edición 98, que rápidamente va a saciar vuestra sed de "soccer". La nueva perla de Konami aparecerá en septiembre, y os va a hacer olvida el Mundial muy pronto...

El nuevo **ISS ha crecido por dentro y por fuera.** Por fuera, los artistas gráficos de **Major A** han rematado la faena iniciada en el genial ISS. En esta edición los **polígonos aparecen más suavizados y los gráficos, mucho más complejos.** Las animaciones están en la misma onda de evolución. Más conseguidas, **dejan ver pases muy realistas y operaciones más fluidas** con un inconfundible estilo futbolero. Nada de robots mecanizados haciendo que juegan con un balón. Lo veréis en situaciones como el lanzamiento de un "friqui", o cuando un jugador ayude a otro a levantarse, o en una preciosa chilena, o en un remate de cabeza en plancha, o en la estirada del portero...

Y por dentro, «ISS 98» también se ha lavado la cara. **El engine de Inteligencia Artificial ha sufrido las mayores modificaciones**, y los resultados no podían ser más espectaculares: **el juego es más rápido, los futbolistas son bastante más listos**, y el portero ya no es el alma cándida de antes: sus intervenciones han mejorado mucho y ofrece más animaciones.

Cincuenta y dos selecciones nacionales,divididas en 13 grupos de 4 equipos (los nombres de los jugadores son muy similares a los de verdad), participan en «ISS´ 98». Tendréis a vuestra disposición hasta **9 estadios** para participar en una **Liga o Copa, o entrenar, o simplemente echar unos penaltis.**

En el **apartado de opciones, también hay que anotar más cambios.** Sobre todo en cosas como las repeticiones, el momento de lanzar faltas (con doble barra de energía) o las condiciones climatológicas. Eso sin contar **con la nueva vista lateral** que se ha incluido y significa una revolución en la manera de ver el fútbol de la saga de Konami. Pero ahora paciencia, **toca esperar hasta septiembre** para disfrutar como locos del fútbol que viene...



Los nombres de los jugadores son muy similares a los de verdad, así como el aspecto físico. Mirad a Barthez, el portero de Francia: es calvo.

CREA TU PROPIA ESTRELLA







*Hombre, un editor de "estrellas". Sirve para **crear jugadores a nuestro antojo**, y diseñar todos sus aspectos tanto físicos como futboleros. Podemos decidir su **cara, altura**, y luego qué posición va a ocupar y con qué **habilidad especial** queremos que nazca. Incluso podemos hacer que maneje la bola con las dos piernas.*













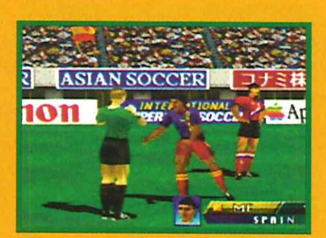


EN VERTICAL

Uno de los elementos realmente nuevos de «ISS´98» es esta **perspectiva frontal** que os permitirá disfrutar del partido desde otro punto de vista. La cámara se sitúa detrás de las porterías pero ofrece **un potente zoom** para que nos perdáis ni un sólo detalle.

ACTÚAN CON DESCARO...











Todo sucede como en un partido real. Los jugadores demuestran su personalidad ***protestando las faltas, quejándose de las tarjetas****, celebrando los goles, metiendo el pie hasta la tibia... Lo dicho, fútbol de lo más real.*

...Y CON SUAVIDAD











Pues sí señor, será una ***delicia ver a estos tipos en movimiento.*** *Los futbolistas se desplazan con una* ***agilidad pasmosa*** *y un* ***estilo digno de los grandes.*** *El pase en carrera y los regates os dejarán gratamente alucinados.*

Los fans de la mejor saga de fútbol tendrán que esperar hasta septiembre para disfrutar en Nintendo 64 del nuevo «ISS´98».



El realismo de los movimientos es impresionante. Y con la cámara más cercana, la sensación de estar viendo un partido de verdad es total. Además, el control es formidable y prácticamente no supone ninguna complicación realizar jugadas y acciones de campeonato.

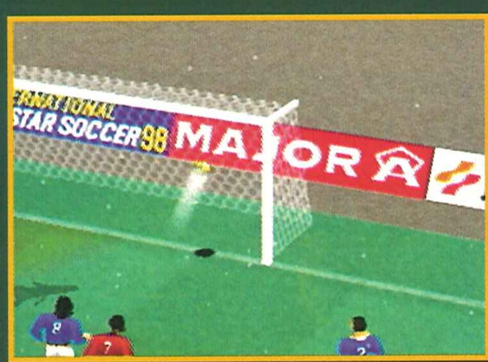



Los porteros lo paran todo, especialmente en el nivel más alto de cualificación. Su comportamiento ha cambiado mucho desde «ISS». Ahora son casi pulpos, que apenas dejan escapar un balón.


En la edición europea, los nombres de los jugadores son casi los de verdad. Sin embargo, el juego de Konami tiene la licencia oficial del Mundial para Japón, y en esa versión los nombres sí son reales.

Las novedades de «ISS´98» van desde una gran mejora gráfica hasta ajustes en la inteligencia artificial.






Entre las novedades que podréis encontrar en el juego está la doble barra que mide altura y longitud en saques de córner y faltas directas. Pero esto no será lo único que cambie con respecto a la primera entrega, también la parte correspondiente a estrategias, tácticas y condiciones de juego sufrirá algunas mejoras.

FÍJATE EN ESTAS REPETICIONES







La nueva cámara de repeticiones instalada en «ISS´98» os a enseñar el fútbol con otros ojos. Podréis **revivir la jugada desde cualquier ángulo**, acercar o alejar la imagen, a cámara rápida o paso a paso, vamos, alucinante.

Y ÉSTAS SERÁN LAS REGLAS DEL JUEGO














Cuando hablamos de reglas del juego nos referimos a las posibilidades "fuera de partido" que nos ofrecerá «ISS´98». O sea, cosas como los modos de juego, a la sazón cinco, la **posibilidad de cambiar el nombre** a los jugadores, el **ranking de goleadores** (pasadores, porteros...) del modo International League, o un tema que nos ha llamado mucho la atención: los **fueras de juego**. Repetid un "orsay" y aparecerá una línea roja mostrándoos quién tenía la culpa...

Konami redondea su genial saga de fútbol



Los sprites de los jugadores tendrán un tamaño considerable, y se moverán con bastante agilidad.



A diferencia de otros juegos de fútbol portátiles, en «ISS» todo el equipo participará en cada acción.



El nivel de los porteros será regulable. En el más alto les veréis hacer paradones como éste.

ISS TAMBIÉN EN GAME BOY

Miles de usuarios de Nintendo 64 ya conocen cómo se las gasta Konami con un balón en los pies. Es hora de que los de Game Boy tengan su versión del mejor juego de fútbol del momento. Algo como esto...

La sorpresa de este verano mundialista en la portátil se va a llamar «International Superstar Soccer». Konami ha decidido que los poseedores de una Game Boy también tienen derecho a su particular porción de gloria futbolera, así que en la división de **Nagoya** ya está todo a punto para que podáis disputar los más apasionantes partidos en miniatura.

De principio, las diferencias que os vais a encontrar con respecto a la versión grande mientras "naveguéis" por los menús de juego van a ser mínimas. Habrá **selecciones de todo el mundo, tendréis la oportunidad de configurar la táctica de vuestro equipo**, y después podréis jugar partidos amistosos o un torneo internacional. Incluso los nombres de los jugadores serán muy similares a los de verdad, como ocurre en el «ISS´98».

La versión portátil de «ISS» respetará casi todas las opciones de la de 64 bits, y a la hora de jugar optará por un sistema de control muy simple.

Cuando os atéis las botas y por fin piséis el césped, lo **primero que os sorprenderá será el tamaño y la definición de los jugadores**. La **perspectiva será lateral**, para no romper con la tradición de la saga, y la porción de campo que aparecerá en pantalla ofrecerá una **visibilidad más que suficiente**.

Es evidente que las animaciones no serán tan detalladas como las de su hermano mayor, pero el **sistema de control os dará todo tipo de facilidades para realizar pases al compañero desmarcado**, hacer entradas a ras de suelo cuando el rival lleve el balón y chutar a puerta si se presenta la ocasión.

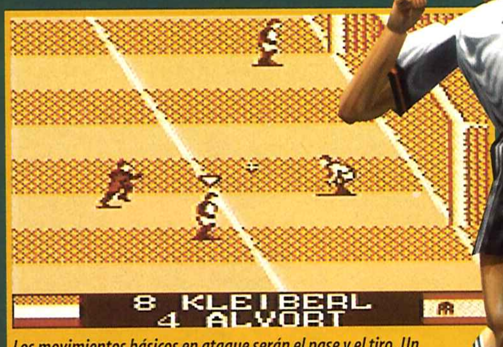
¿Será éste el juego de fútbol definitivo para la portátil? Por nombre, desde luego, no va a quedar. Además, viniendo de Konami, siempre hay que estar preparados para la goleada. Podría ser en breve, porque los de la gran K nos han dicho que está al caer...



La porción de campo que aparecerá en pantalla será lo bastante grande como para trenzar jugadas con facilidad.

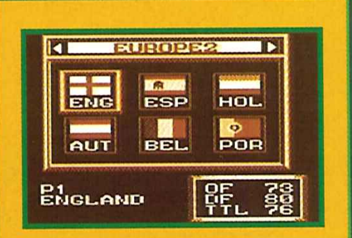


Cuando defendáis, podréis hacer dos tipos de entrada para robar el balón: éstas a ras de suelo y otras menos impulsivas.



Los movimientos básicos en ataque serán el pase y el tiro. Un sistema de flechas os indicará cuándo hay un compañero desmarcado y podéis efectuar el pase.

TÁCTICAS Y OTRAS OPCIONES









El arsenal táctico del «ISS GB» estará tan bien surtido como el de su hermano mayor. Habrá **36 selecciones**, podréis hacer cambios cuando se cansen los jugadores, elegiréis el **esquema del equipo** y también tendréis la oportunidad de practicar los penaltis.



Infogrames nos enseñó cómo marcha el desarrollo del juego

VIAJE AL CORAZÓN DE «SPACE CIRCUS»

A finales del pasado mes de mayo nos fuimos hasta Lyon invitados por Infogrames. Objetivo: conocer de cerca el desarrollo de «Space Circus», uno de los títulos más prometedores del momento. Fue un viaje de lo más provechoso, y aquí tenéis toda la información que nos trajimos de vuelta.

La presentación de «Space Circus» se realizó en un coqueto hotel de la ciudad francesa, donde por fin tuvimos la oportunidad de tomar contacto con uno de los títulos en los que Infogrames ha puesto más esperanzas. Lo primero que nos quedó claro es que **a la versión de Nintendo 64 todavía le quedan un poco para estar a punto**, aunque lo que vimos nos bastó para sacar una idea bastante aproximada de cómo será todo cuando esté al cien por cien.

Para que os hagáis una idea clara, os podemos decir que nuestra primera impresión cuando lo vimos conectado al televisor fue: "vaya, otro juego en la línea de «Mario 64»". Allí estaba **Starshort, el protagonista, paseando libremente por el precioso escenario tridimensional** de la primera fase. Nos bastó jugar un poco, sin embargo, para darnos cuenta de que **en «Space Circus» va a haber mucha más acción** que en el juego del fontanero, y también tuvimos la ocasión de comprobar que la compañía francesa sigue siendo **especialista en imaginar situaciones originales**.

El nivel técnico también sorprendió a todos los que estábamos allí, no sólo por la **gran nitidez y definición de los gráficos**, sino también por detalles como la opción para situar la cámara en cualquier posición o la forma tan natural de moverse que tienen los personajes. Total, que entre unas cosas y otras nos volvimos a España con la seguridad de haber visto **uno de los juegos que más van a dar que hablar después del verano.** A ver qué opináis vosotros a la vista de todo esto...

LOS MIL Y UN RETOS DE STARSHORT



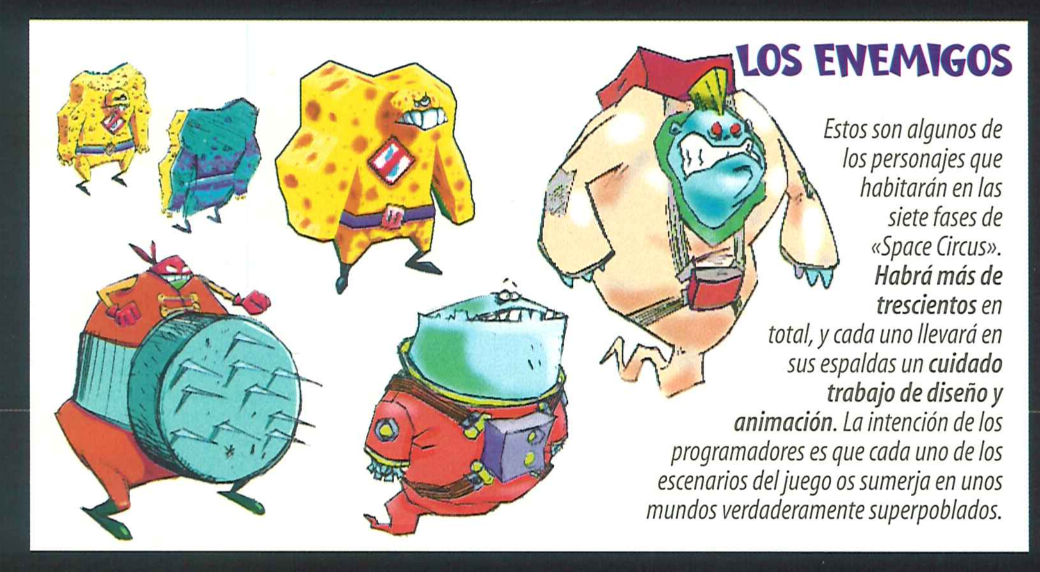

*Los **programadores han ideado un montón de situaciones en «Space Circus».** Aquí, por ejemplo, **Starshort tendrá que avanzar abriendo paso a este coche.** En otra ocasión tendrá que tomar partido por uno de los ejércitos que se enfrentarán en una batalla, y así otras muchas curiosidades que multiplicarán la jugabilidad.*

ESTRELLAS DEL CALIBRE 38



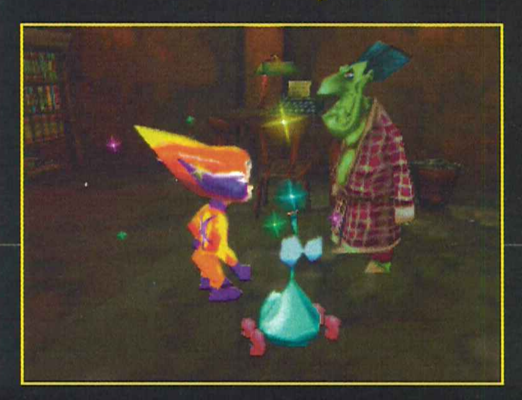

*Starshort **es un malabarista, y su herramienta de trabajo son las estrellas.** Las utiliza como proyectil, y una de las grandes novedades del juego es que **podréis controlar su recorrido** incluso después de haberlas disparado. Así, podréis perseguir objetivos en movimiento y no fallar el blanco.*

LOS ENEMIGOS



*Estos son algunos de los personajes que habitarán en las siete fases de «Space Circus». **Habrá más de trescientos** en total, y cada uno llevará en sus espaldas un **cuidado trabajo de diseño y animación.** La intención de los programadores es que cada uno de los escenarios del juego os sumerja en unos mundos verdaderamente superpoblados.*

Infogrames ha reunido técnica y creatividad en este ambicioso proyecto



HABLAMOS CON XAVIER SCHON, JEFE DEL PROYECTO «SPACE CIRCUS».

Además de ver el juego "in situ", nuestro viaje a Lyon nos permitió conocer a **Xavier Schon, el hombre que está al frente del equipo de programación de «Space Circus»**, y hacerle unas cuantas preguntas:

Nintendo Acción: ¿Durante cuánto tiempo habéis trabajado en este proyecto? ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la versión de Nintendo 64?

Xavier Schon: Empezamos a trabajar en el juego hace dos años. La versión para N64 está bastante avanzada, y esperamos poder lanzarla en septiembre.

N.A.: ¿Puedes presentar a Starshort, el protagonista del juego, a nuestros lectores?

X.S.: Starshort trabaja en el Space Circus haciendo juegos malabares con estrellas. Tiene el poder de moverlas y usarlas como armas. Es un tipo joven y enérgico, y siempre tendrá dos robots a su lado para ayudarle: Willfall y Wilfly.

N.A.: ¿Qué clase de cosas podremos hacer durante el juego? Cuéntanos algo sobre el control.

X.S.: Podréis caminar, correr, nadar, volar y hacer diferentes saltos. También controlaréis las estrellas y las usaréis para destruir enemigos o mover objetos. Se podrá hablar con otros personajes para obtener información, y llevar y usar diferentes items.

N.A.: ¿Nos puedes decir si el juego saca el máximo partido de la capacidad de la consola? ¿Piensas que es tecnológicamente superior a otros?

X.S.: Absolutamente. Por ejemplo, en nuestros mapeados no se producirá el "tiling mapping" (es el efecto que aparece cuando se nota la unión de los polígonos, como si formaran baldosas en el suelo). Algunos mundos estarán formados por más de 50.000 polígonos, y a veces habrá más de 15 personajes en pantalla.

N.A.: «Space Circus» tiene una estructura no-lineal que nos obliga a escoger entre varias rutas. ¿Significa que podremos llegar al final sin ver todo el juego, como ocurre en «Lylat Wars»?

X.S.: Sí. De hecho, podréis jugar varias partidas y descubrir nuevas cosas cada vez.

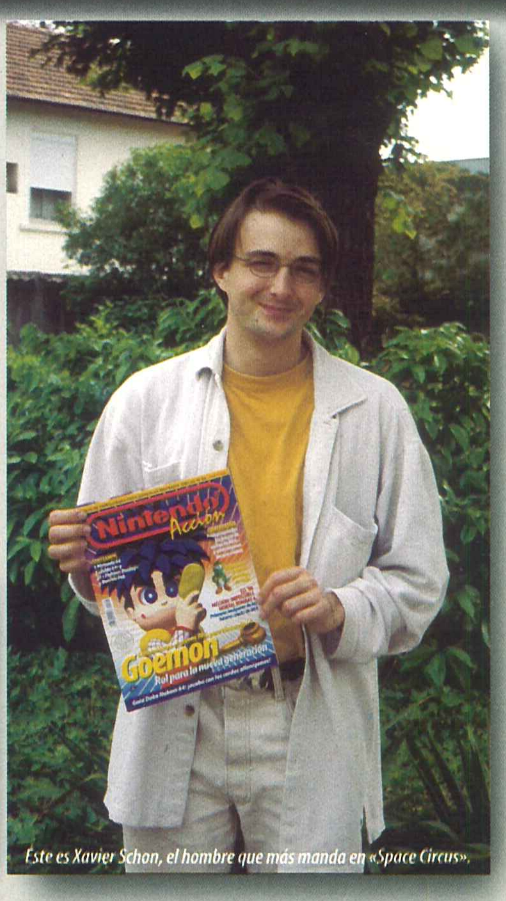
N.A.: ¿Será «Space Circus» un juego largo?

X.S.: Sí, hay cientos de kilómetros cuadrados para explorar, y conoceréis a más de 300 personajes diferentes.

⇨



Los programadores nos explicaron cómo crearon el juego.



Este es Xavier Schon, el hombre que más manda en «Space Circus».

NUEVAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

*El engine de «Space Circus», capaz de situar más de **10.000 polígonos en pantalla**, y un par de novedosas técnicas de animación, llamadas **"cartoon skin" y "total distortion"**, darán a los personajes **un aire de dibujo animado**. Su avanzada inteligencia artificial hará el resto para dotarles de vida propia.*

La sangre aventurera también correrá por las venas de «Space Circus». Por eso durante la partida os tendréis que detener para hablar con alguno de los cientos de personajes que os encontraréis.

Una de las opciones más sobresalientes del juego será la que os permita situar la cámara en la posición que elijáis. No habrá vistas prefijadas, vosotros podréis elegir la que más os guste.

N.A.: Todos los escenarios están en 3D. ¿Cómo podremos interactuar con ellos?

X.S.: De muchas maneras. Tendréis completa libertad para explorar cada mundo. Si veis algo en algún sitio, podréis ir allí corriendo o volando, meteros en el agua o escalar una montaña, y siempre ocurrirá alguna cosa. La tridimensionalidad de los mundos hará que el factor de exploración del juego sea muy interesante.

N.A.: Parece que habéis hecho un esfuerzo especial con el diseño de los personajes. ¿Puedes describirle a nuestros lectores en qué consisten las técnicas "cartoon skin" y "total distortion"?

X.S.: La idea del "cartoon skin" es crear un personaje que esté recubierto por una sola piel, igual que una persona real. La técnica "total distortion" nos permite deformar esa piel de todas las maneras posibles, para que la animación sea como la de un "cartoon".

N.A.: Dices que habrá más de 300 personajes en «Space Circus». Supongo que es difícil animar un número tan grande. ¿Nos puedes hablar sobre su inteligencia artificial?

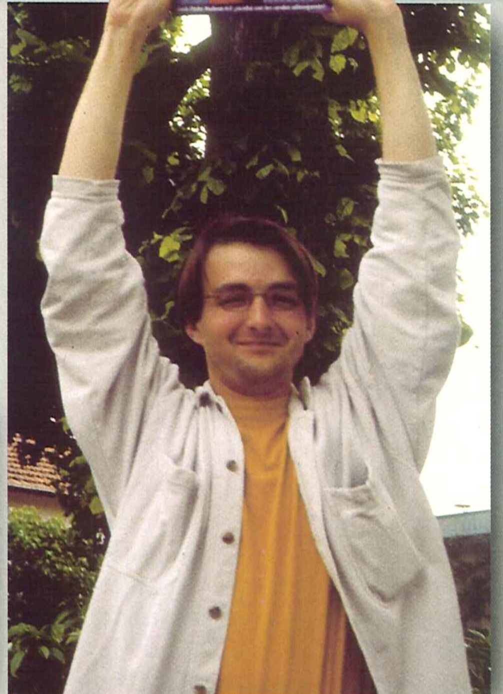
X.S.: Muchos de ellos tendrán vida propia, no estarán simplemente esperando a que los ataquéis. Tendrán sus propias ocupaciones y dependerá de vosotros si les molestáis o no, aunque cuidado con lo que puede pasar si lo hacéis.

N.A.: Habéis introducido mucho humor en el juego. ¿Serán importantes los diálogos para entenderlo? Si es así, ¿estarán los textos traducidos al castellano?

X.S.: El humor estará en los textos, pero también será visual. De momento no sé si el juego será traducido al castellano.



Una imagen de la todavía incompleta versión de Nintendo 64.



Ya se ha desvelado el misterio. Acclaim ha puesto en movimiento «Turok 2» con el objetivo de avanzar un paso más en la evolución de los arcades 3D. Aquí tenéis las últimas pantallas que se han editado de esta superpromesa para Nintendo 64. El futuro ya está aquí, y tendrá esta forma.

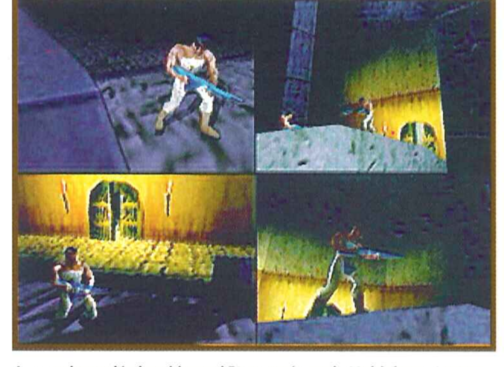
Turok 2: Seeds of Evil

La bestia se acerca

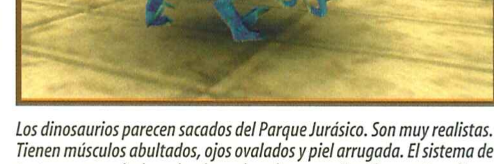
Justo cuando escribimos estas líneas, un redactor de esta revista asiste a la presentación a todo trapo de «Turok 2» en las **oficinas de Iguana Entertainment en Austin, Texas**. ¡Menudo show! Nos cuenta nuestro enviado especial que está habiendo despliegue de medios, con vídeo, televisión, «Turok 2» en movimiento y entrevistas por todas partes. Pero claro, de momento aquí no veréis eso porque no hemos tenido tiempo material para incluirlo. De ahí que hayamos pensado sustituir esa "exclusiva" con, digamos, una primicia. Y la primicia es este **aluvión de nuevas pantallas** que hemos podido conseguir "in-extremis" antes de la fecha de cierre de la revista. Así pues tenemos lo último en imagen de «Turok 2», tenemos pantallas de "work in progress" con las herramientas utilizadas para el desarrollo del juego, tenemos fotos del equipo. Vamos, que no nos falta de nada. Y para que no sólo vuestros ojos vibren de emoción, acompañamos cada imagen con unos cuantos **avances sobre la última hora del juego**.

«Turok 2» va a significar tanto para el género de arcades 3D como para la N64 mucho más de lo que significó «Turok».

Ya sabéis que Acclaim e Iguana han puesto toda la carne en el asador con este nuevo «Turok». Su objetivo es **subir un peldaño más en la concepción de los arcades 3D**. «Turok» ya revolucionó el género de alguna forma, y ahora se busca la superación. Echad un ojo a las pantallas que os mostramos aquí y ya veréis el buen camino que llevan.



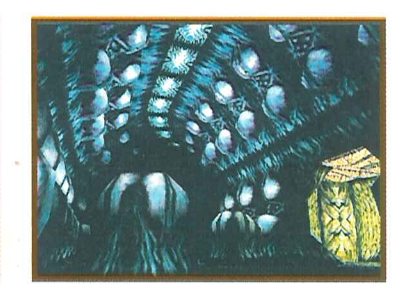
Aunque la versión jugable en el E3 no tenía modo Multiplayer, Iguana ha prometido (y esta pantalla así lo atestigua) un modo "deathmatch" y otro completamente nuevo llamado "Frag Tag".



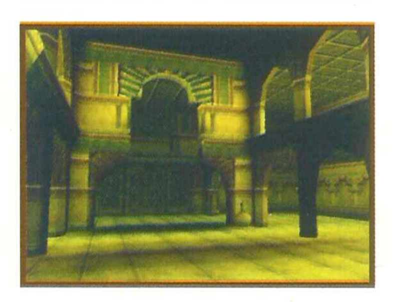
Los dinosaurios parecen sacados del Parque Jurásico. Son muy realistas. Tienen músculos abultados, ojos ovalados y piel arrugada. El sistema de texturas es revolucionario y las animaciones son "motion-captured".

La primera fase transcurre en el antiguo Puerto de Adia. Una bella ciudad ahora en ruinas, destrozada por las huestes de Primagen.

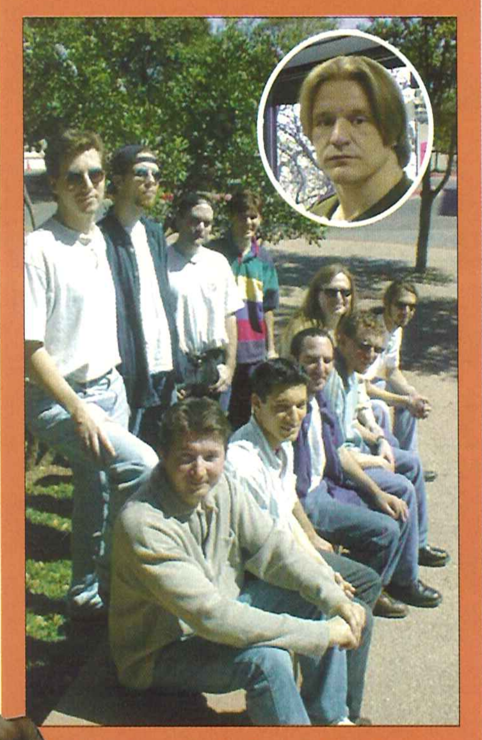








LOS ARTISTAS



En el desarrollo de «Turok 2» intervienen más de 50 personas. Un equipazo que dirige **David Dienstbier**, que tenéis en la imagen del círculo. David es jefe de proyecto y diseño del juego, labor que ejerció también en la primera parte. En la foto de arriba tenéis al **nutrido grupo de artistas gráficos.**



Alucinaréis con los efectos de luz en tiempo real. Habrá hasta 10 fuentes dinámicas de luz para crear una atmósfera hiperrealista.

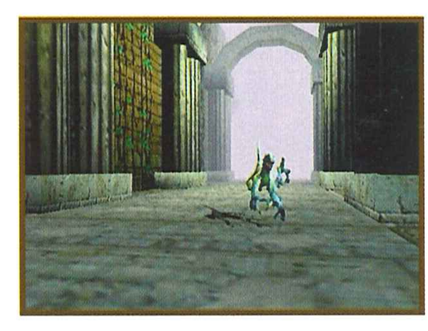
Los gráficos del juego están un paso por delante de los de su predecesor. Brillan los colores y las texturas, y apenas hay sitio para la niebla.





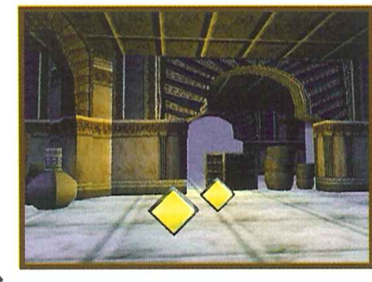
La acción se ha multiplicado en esta segunda entrega. En muchos momentos del juego seremos amenazados por grupos de raptores, e incluso atacados por tres dinos a la vez.



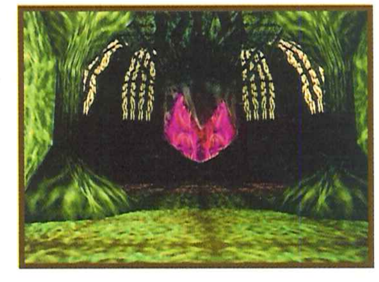


La jugabilidad varía respecto a Turok. El juego se ha hecho más complicado, ha incluido objetivos primarios y secundarios en cada fase, que tienen más que ver con localizar cosas que simplemente con abrir puertas.

El nuevo Turok estará un paso por delante de su predecesor en todos los sentidos: gráficos, acción y jugabilidad.



Todos los objetos del juego, incluso el fuego del lanzallamas, están hechos a base de polígonos.

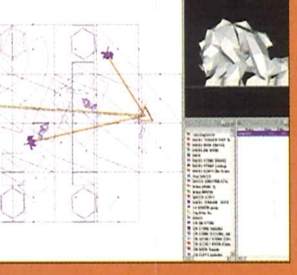


Joshua Fireseed, el protagonista de Turok 2, se las tendrá que ver en escenarios así de terroríficos.

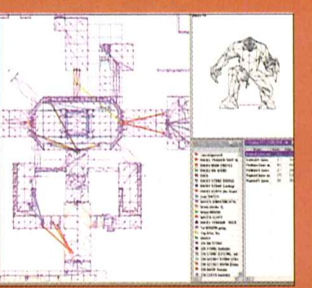


Caramba, uno de los escenarios recuerda mucho a la Mezquita de Córdoba. ¿Acaso se habrán basado en esta estupenda construcción?

TECNOLÓGICAMENTE AVANZADO







El desarrollo de «Turok 2» se está llevando a cabo con la última tecnología disponible tanto en software como en equipos de hardware. El **revolucionario sistema de texturas** para el diseño de los personajes y la **obsesión por los polígonos** exigían la utilización de herramientas y equipos muy avanzados.


Nintendo 64 / Acclaim-Iguana / 64 Megas / Plataforma-carreras / Julio-Agosto

Estas bolas locas serán la sensación del verano

IGGY'S reckin' balls

Está de moda la mezcla de géneros en los juegos. Se lleva el cóctel aventura-plataformas, también el aventura-RPG, y preparaos porque el próximo en imponerse será el no menos original plataformas-carreras, de la mano de «Iggy´s Reckin´Balls», el juego de Iguana para N64.

Si el título os parece divertido, esperad a poneros a sus mandos y ya veréis lo que es diversión y desenfreno. **«Iggy´s...» es una carrera de bolas locas donde los participantes no serán precisamente lo único atípico.** Los circuitos os llamarán la atención más todavía, porque son plataformas sube-baja que ascienden y ascienden hacia las nubes, y encima os piden recorrerlo unas cuantas veces.

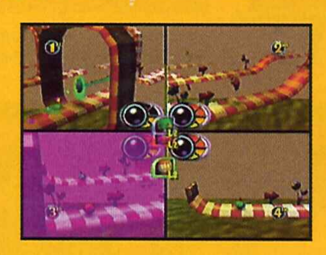
En total **hay diez grandes entornos, divididos en otros 10 niveles o torres**: osea, **100 fases**. Bien. Los **caracteres son ocho**, cada uno con su cara y forma, aunque redonditos ellos por lo general. Cada **bola tiene una cadena o gancho que le sirve para engancharse a la plataforma superior** y de esta guisa ir encaramándose hasta el círculo final. El **recorrido hay que hacerlo a la carrera**, porque sólo los tres primeros puestos puntúan, y para colmo el resto de competidores no se anda con chiquitas precisamente. Resulta que **la cadena en cuestión también puede utilizarse como arma, para atrapar,** zarandear y zurrar a los rivales en carrera. Y por si la competición no resultara peligrosa de por sí, a los programadores se les ha ocurrido meter hasta **siete tipos diferentes de enemigos** que ni corren ni nada, pero molestan un rato.

No sólo de Turok vive Iguana. También saben hacer cosas algo más light.

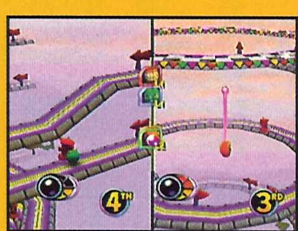
La clave del juego es subir y subir, lo más rápido posible. La mayoría de las veces "tirando" de gancho, y otras saltando o **aprovechando los "reboteadores" y corrientes de aire que nos trasladarán de una zona a otra**. Bueno, eso en el caso de que nos metamos en el **modo carrera**, porque también tendréis la opción de **"luchar" en el modo batalla**. Y ahí lo único que importará será dar caña a los rivales a base de cadenazos y captura y uso de items. **¿Items? Los que queráis. Salen de las estrellas ésas tan bonitas** que veréis en los circuitos, y nos regalan desde **supervelocidad a lanzamiento de burbujas**. Lo nunca visto.

La idea es original, ¿verdad? Pues añadidle **tecnología de "segunda generación", y juegos de luces, y animaciones en plan "cartoon"**, y una música en plan "techno", y un modo multijugador que vale millones... y tendréis un «Reckin´Balls» de los que quitan el hipo. **Lo dicho, la sensación del verano.**

Y TAMBIÉN TODOS A LA VEZ



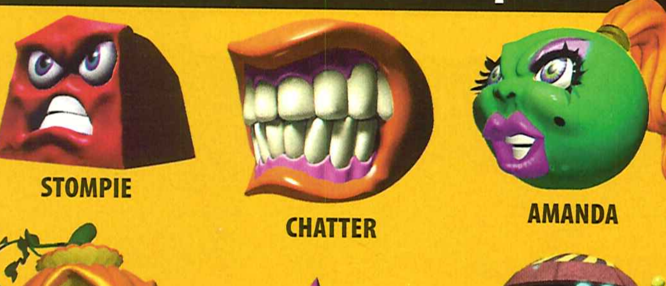




*La típica pantalla partida presidirá el modo multijugador de «Iggy´s...», con opción para dos o cuatro participantes. Ya imaginaréis que a este nivel la **competición cobrará máximo protagonismo**, y no sólo os preocupará correr más que vuestros amigos, sino también emplear adecuadamente las "cadenas".*

MÍRALES A LA CARA Y ¡RÍETE!



STOMPIE

CHATTER

AMANDA





NARLIE

SPIKIE

ROB-ERT







PUSHY

Q-TEE

CHARLIE

*Aquí están algunos de los "rostros" que veréis o controlaréis durante el juego. En principio podremos **elegir entre 8 bolas locas**, aunque las instrucciones prometen **personajes secretos** (Jack-O-Lantern, NInja Warrior y Space Alien). Por el camino tendremos que lidiar con **siete tipos diferentes de enemigos**.*



El juego viene de serie con instrucciones interactivas para que le cojáis rápido la mecánica.



Esa estrella que veis en la plataforma superior derecha os regalará un ítem si la atravesáis..





El modo de juego "mix-up" permite al usuario configurar el orden y los circuitos donde competir.

La idea es original y divertida, y la puesta en pantalla promete cosas muy interesantes.



Siempre habrá el mismo número de participantes: cuatro. Vuestro objetivo será no llegar el último.



Los circuitos parecen rompecabezas largos y confusos, plagados además de loopings, saltos...



La plataforma de arriba es la meta, bandera a cuadros. Ahora esperan unas cuantas vueltas más.



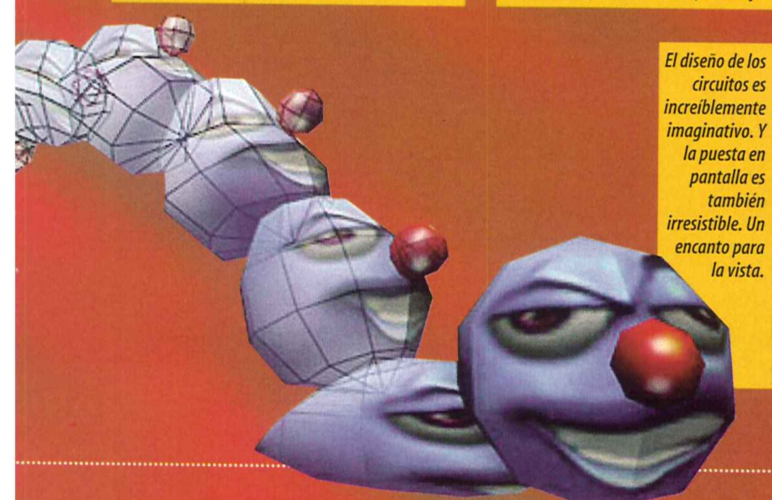
El modo Time Trial el desafío consistirá en batir el record de tiempo estipulado para cada circuito.



Se permite el juego sucio, y antes de que pase este pelado le pego un cadenazo que le dejo molido...



Cuando el circuito se "termine", entonces habrá que utilizar reboteadores, o corrientes de aire...



El diseño de los circuitos es increíblemente imaginativo. Y la puesta en pantalla es también irresistible. Un encanto para la vista.



GANA EL QUE PEGUE MÁS









*El **modo batalla** transcurrirá en escenarios **diseñados en exclusiva**. Vamos, que no serán los mismos que los de la competición usual. Aquí **el objetivo** no será llegar el primero, sino **más bien sobrevivir**. Los contendientes **deberán utilizar sus armas** (cadenas) para dejar fuera de combate a los rivales .*



Más fuerte, más duro, más real que nunca

MORTAL 4 KOMBAT

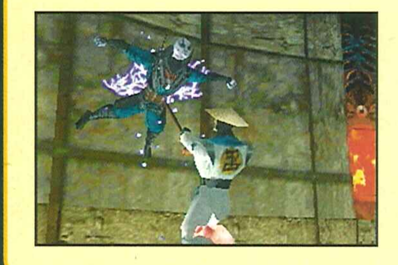
La serie «Mortal Kombat» necesitaba renovarse, pero lo que nadie nos dijo es que lo haría a costa de nuestros huesos. Atentos, porque aquí llega la mejor entrega de la saga, y le va a dar una buena paliza a más de uno.

Todos sabíamos que la Nintendo 64 estaba pidiendo a gritos un «Mortal Kombat» que hiciera honor a su potencia, porque ni el decepcionante «MK Trilogy» ni el extravagante «MK Mythologies» habían cumplido las expectativas. Pero ahora todo va a cambiar. **La cuarta entrega os dará toda la caña del mundo, y se va a convertir sin duda en la mejor de la serie.**

Tomando como base la recreativa, **Midway y Eurocom** tienen preparada una excelente conversión no sólo a nivel gráfico, donde por fin asomarán las anheladas 3D, sino también a nivel jugable, con **personajes moviéndose a velocidades de vértigo** sin acordarse de que sus cuerpos poligonales también deberían tener un límite. Habrá caras nuevas, pero vendrán con la lección bien aprendida: si hace falta partir un hueso, se parte, y si al final del combate se tercia hacerle un apaño al rival, pues se hace y aquí paz y después gloria. La gloria que está a punto de tocar con los dedos **«Mortal Kombat 4», el juego de lucha que todos estábamos esperando.**

FATALITIES: VIOLENCIA EN 3D





Terminar el combate haciendo un fatality seguirá siendo uno de los mayores alicientes del juego, pero como ahora los gráficos estarán en 3D, el resultado será mucho más espectacular. Y ya os avisamos: ***los programadores no se han cortado un pelo*** *a la hora de introducir* ***grandes dosis de violencia*** *en estas secuencias.*

LOS NUEVOS "KOMBATIENTES"





Tanya será la nueva incorporación femenina, aunque como veis se las arreglará bien ella solita.



Johny Cage de nuevo en acción. Los personajes veteranos mantendrán la mayoría de sus golpes.



Los efectos de luz que acompañarán a los golpes especiales van a ser de lo más espectacular.



Todos los gráficos estarán en 3D, y podréis hacer que los escenarios roten parcialmente.

GORO HA VUELTO







Le echábamos de menos desde el primer «Mortal Kombat», aunque ya entonces nos ponía las pilas cuando luchábamos contra él. Es Goro, el monstruo de los cuatro brazos, que va a estrenar imagen tridimensional. Eso sí, seguirá cumpliendo su papel de lugarteniente del jefe final. Un tipo muy profesional.

El nuevo «Mortal Kombat» por fin estará a la altura de la Nintendo 64. Ésta será la mejor entrega de la serie



Una de las grandes novedades del juego será que los luchadores podrán usar un arma. Tendréis que hacer un movimiento especial para sacarla, y estar atentos para no perderla durante el combate.





¡Mami esto duele!

Rodillas que se parten, hombros dislocados, cuellos que crujen. Los combates de «MK4» van a ser todavía más brutales que antes, y eso incluye golpes tan dolorosos como éstos.



¡Eh! ¿qué hace Raiden con esa piedra? Bueno, al fin y al cabo aquí vale todo, así que podemos permitirle que use algunos objetos del escenario para lanzárselos a su rival.

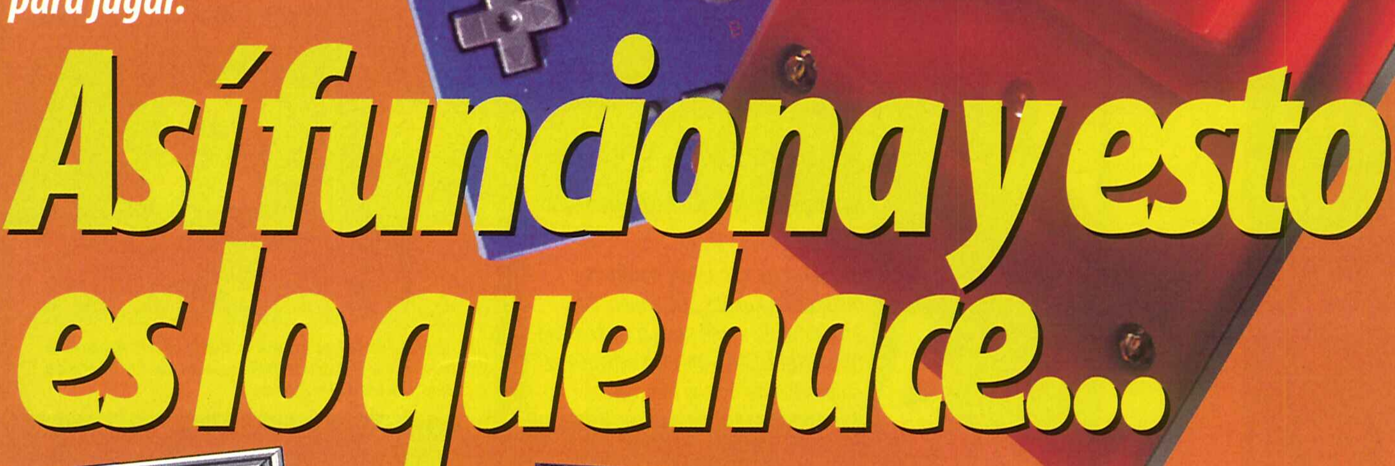
AQUÍ SE ACABÓ TODO





GAME BOY camera

Algo muy grande está a punto de ocurrir en la Game Boy, y su protagonista va a ser una pequeña cámara de fotos digital. A continuación os contamos todas las posibilidades de la «Game Boy Camera», el invento que hará que dejéis ver a vuestra portátil sólo como una máquina para jugar.



Así funciona y esto es lo que hace...



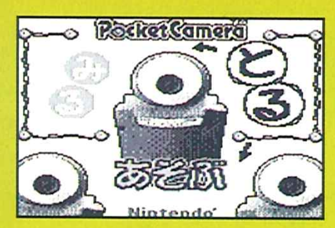








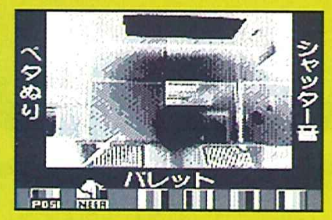
LO PRIMERO DE TODO: ¿CÓMO SE SACA UNA FOTO?



Desde el menú principal se entra en el modo "Shoot" para sacar las fotos.



Las barras que veis abajo y a la derecha modulan el brillo y el contraste.



También podéis modificar la tonalidad de los colores y sacar la foto en negativo.



Cuando todo está listo, pulsas A una vez para fijar la imagen y otra para confirmar.



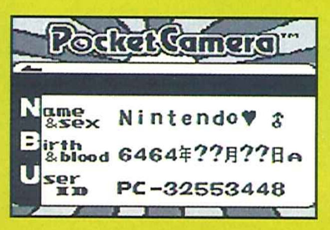
La «Game Boy Camera» puede almacenar hasta 30 fotos diferentes.

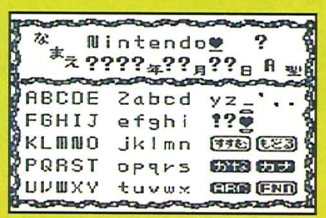


Con esta opción puedes recorrer el carrete y ver tus mejores fotos una a una.

Está claro que la opción más importante de la «Game Boy Camera» es la que sirve para sacar las fotos. La técnica es simple: ***seleccionas "Shoot" en el menú principal y la pantalla de tu portátil se convierte en un monitor en el que aparece en tiempo real lo que la lente de la cámara "está viendo".*** *Cuando encuentras la instantánea que te gusta, sólo tienes que presionar el botón A una vez para que la imagen quede fija, y otra vez más para confirmar. La* ***foto quedará salvada en el álbum de la «GB Camera», donde caben hasta un total de 30.***

UNA CÁMARA CON DNI PROPIO





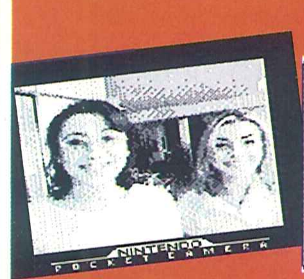
SCORE
S.F.HI-SCORE 00000503
BALL HI-SCORE 0095
RUN! RUN! RUN! 99:99



Una de las primeras cosas que debes hacer cuando tengas tu cámara es ***introducir tus señas de identidad.*** *Existe un completo DNI en el que puedes grabar tu nombre, sexo, fecha de nacimiento y ¡grupo sanguíneo! En este menú también aparece un* ***cuadro de records*** *y hasta la* ***imagen de uno de los programadores*** *marcándose un baile rocambolesco.*

ALGUNOS CONSEJOS DE UTILIDAD

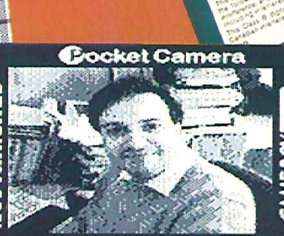
- **Agarra con firmeza tu Game Boy** cuando vayas a sacar una foto. Así **evitarás que la imagen te salga movida.** También es importante que la persona a la que vas a fotografiar permanezca quieta en el momento oportuno.
- Procura tener siempre **la luz del sol a tu espalda** para que la imagen se vea bien. El objeto estará bien iluminado y la luz no dará directamente sobre la lente.
- Una buena foto puede convertirse en excelente si **ajustas al máximo el brillo y el contraste.** Haz varias pruebas hasta que la imagen se vea completamente nítida.
- Los lugares más apropiados para tus instantáneas son una **habitación bien iluminada, un exterior soleado** si te sitúas a la sombra de un árbol, por ejemplo, o el mismo exterior en un día nublado.







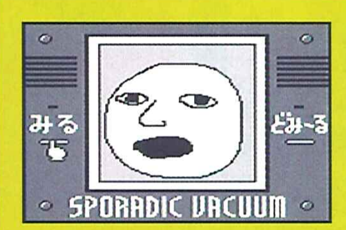


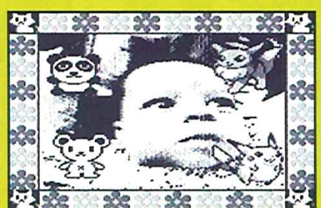




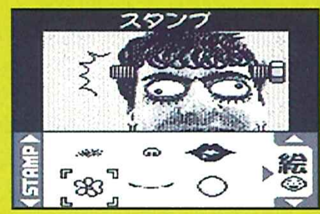



EL LABORATORIO PARA RETOCAR LAS FOTOS



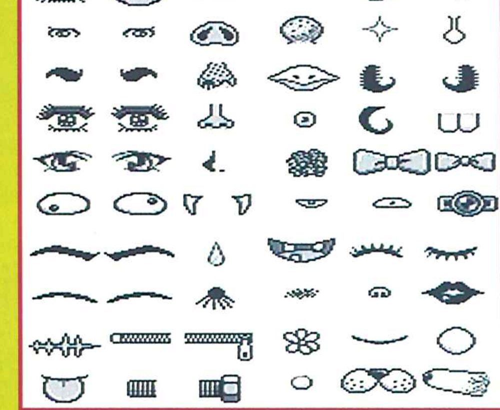



Esta pantalla da entrada a los menús que sirven para retocar las imágenes. En las dos siguientes hemos puesto la misma foto con diferentes marcos. Como veis, también es posible añadir iconos de animales y hasta de los inevitables Pocket Monster.

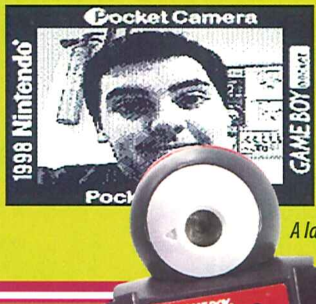





Los iconos son como sellos que se pueden colocar en cualquier lugar de la foto. Los hay de todo tipo: desde ojos, bocas o narices hasta imágenes de flores, pendientes o notas musicales. El resultado final puede ser tan divertido como éste que veis aquí.



Esta es una selección de algunos de los iconos que puedes utilizar para retocar las fotos. El software viene con muchos más, y si a esto le añadimos posibilidad de incluir textos...







A la hora de dibujar sobre la foto hace falta un buen pulso. El menú de la imagen del centro permite escoger entre varios lápices de diferente grosor y distintos colores.

Esta la opción más divertida, porque te permite **pegar iconos sobre las fotos, pintar sobre ellas o enmarcarlas**. Para poner un icono sólo tienes que seleccionarlo, llevarlo al lugar donde lo quieras pegar y pulsar el botón A para fijarlo. La pintura es más difícil, pero la técnica es similar: debes mantener el botón A presionado al tiempo que mueves un pequeño puntero. En cuanto a los **marcos, hay 18 diferentes** cuya utilidad es que la foto quede más bonita al imprimirla.



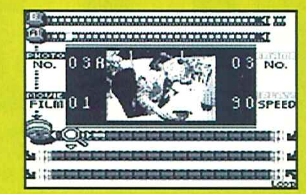
Cuatro colores

Nintendo también se preocupa de que vayáis a la moda, por eso ha lanzado la GB Camera en cuatro colores distintos: azul, roja, amarilla y verde.

Y TODAVÍA HAY MÁS POSIBILIDADES

Las posibilidades de la «Game Boy Camera» parece que no se acaban nunca. ¿Quieres conocer alguna más? Pues lee: con la opción **Animation puedes crear una secuencia que dé sensación de movimiento**. Primero seleccionas las imágenes que quieres utilizar, y después las pasas una tras otra como si de los fotogramas de una película se trataran.

Otra opción muy útil es la del **temporizador, para programar el tiempo de disparo**. También puedes ajustar el número de fotos que quieres sacar para hacer una secuencia.



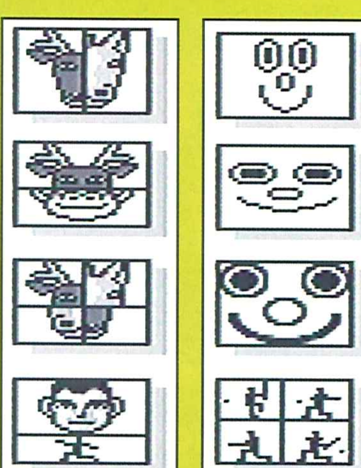









EFECTOS ESPECIALES



Estos son algunos de los efectos que podemos crear. Los hay que parten la pantalla y otros que simplemente deforman la imagen.



Con algo de habilidad puedes unir varias pantallas y formar una vista panorámica horizontal o vertical.



Un filtro de espejo divide la pantalla en dos mitades simétricas y así se obtienen imágenes muy curiosas.



En este menú también está incluida la pantalla en la que posas para que tu cara salga en los mini juegos.



Este efecto de "ojos de pez" se consigue con un filtro que parte la pantalla en cuatro.

La «Game Boy Camera» también tiene capacidad para jugar con las posibilidades de la lente. Por ejemplo, podéis ***aplicar efectos que producen rotaciones de la imagen en horizontal o en vertical*** *y hacen que la* ***foto salga al revés****. Hay otros que parten la pantalla en dos o en cuatro, con los que creáis efectos sorprendentes combinando diferentes imágenes. También es posible utilizar* ***juegos de espejos*** *que dividen la pantalla en dos imágenes simétricas, o hacer fotos en las que la imagen sale deformada: muy gorda o muy delgada.*



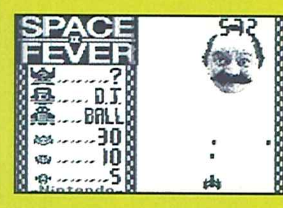




El mejor regalo del verano

Nintendo va a poner a la venta la «Game Boy Camera» y la «Game Boy Printer» a finales de junio. El precio recomendado es de 8.990 pesetas cada una, así que el equipo de fotografía completo puede ser el regalo ideal de cara a las vacaciones de verano. ¡Pedidlo ya!

¡PUEDES SER EL PROTAGONISTA DE TRES MINI JUEGOS!

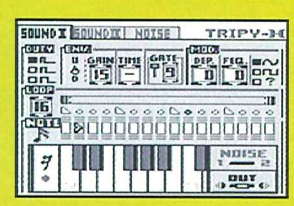




Space Fever

Un ***matamarcianos en miniatura*** *que te pone a los mandos de una nave con la que te enfrentas a los enemigos que bajan por la pantalla. En el juego se intercalan* ***varios jefes la mar de curiosos****, ¡y el último puedes ser tú!*

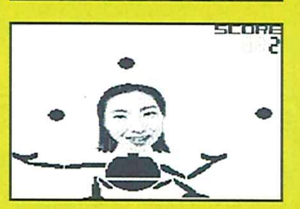




DJ Mode

En este juego haces de ***pinchadiscos*** *y* ***controlas el ritmo de la música*** *que suena. Tienes una mesa de mezclas a tu disposición para variar el sonido, y también puedes hacer que sea tu cara la que aparezca en la pantalla.*





Ball

Tienes que hacer ***juegos malabares*** *y evitar que las bolas se te caigan al suelo. La velocidad es cada vez mayor, así que debes tener buenos reflejos. Si quieres, también hay una opción para que tu cara sea la auténtica protagonista.*



COMPETICIÓN NACIONAL XG2

¡Tu moto puede correr en Extreme G2™!

Atención. Te ofrecemos la oportunidad de ganar un montón de juegos y de participar en el diseño de Extreme G 2™, el nuevo juego de Acclaim para N64.

Todo lo que tienes que hacer es decorar a tu gusto el boceto de la moto que aparece en la página de al lado, y enviárnoslo a la dirección que aparece en las bases.

Si tu diseño es el que más nos gusta de los que recibamos, participarás en una competición internacional en la que se seleccionará la moto que correrá en Extreme G 2™.



PRIMER PREMIO

Lote con todos los juegos de Acclaim para Nintendo 64 (incluyendo los lanzamientos hasta el 31-12-98) y la opción de que tu moto sea una de las protagonistas de Extreme G 2™.

SEGUNDO PREMIO

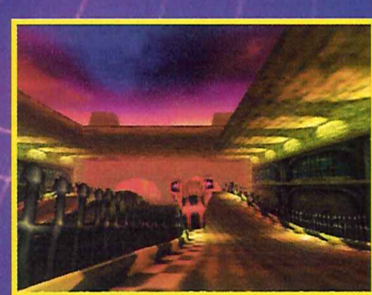
Lote con los juegos que ha publicado Acclaim para Nintendo 64 hasta ahora.

TERCER PREMIO

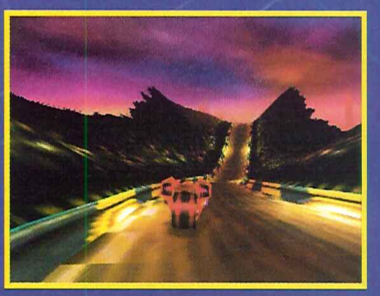
Extreme G™ y Extreme G 2™.

¡Coge tus pinturas y date prisa! Tienes hasta el 13 de julio para enviar tus trabajos

















Recortar por la línea de puntos

BASES DEL CONCURSO NACIONAL "EXTREME G 2™"

1.- Podrán participar todos lectores de la revista Nintendo Acción que envíen su trabajo a la siguiente dirección: **HOBBY PRESS, Nintendo Acción. Apdo. de correos 400. 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en el sobre: CONCURSO "Extreme G 2™"**

2.- De entre todas los trabajos recibidos se elegirá un primer premiado que representará a España en la competición a nivel europeo de "Extreme G 2™", en la cual se elegirá la moto que aparecerá en el juego. El autor recibirá además, un lote con todos los juegos disponibles hasta el 31 de diciembre de 1998 para Nintendo 64 de Acclaim: **"Turok: Dinosaur Hunter", " Extreme G™", "NFL Quarterback Club 98", "NHL Breakaway 98", "Bust-A-Move 2", "Forsaken", "WWF Warzone", "All Star Baseball", "Iggy´s Reckin´ Balls", "NFL Quarterback Club´ 99", "Turok 2", " NBA Jam 99" y "Extreme G 2™"**. A continuación se elegirá un segundo ganador que recibirá un lote con todos los juegos que Acclaim haya lanzado hasta ahora para N64: **"Turok: Dinosaur Hunter", "Extreme G™", "NFL Quarterback Club´ 98", "NHL Breakaway´ 98", "Bust-A-Move 2", "Forsaken", además de "Extreme G 2™"**. Y por último, un tercer clasificado recibirá los juegos **"Extreme G™" y "Extreme G 2™"**. El primer premio estará sujeto a cualquier modificación en las fechas de lanzamiento de los juegos, en cuyo caso sería sustituido por algún otro título. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar los lectores que envíen sus trabajos entre los días **15 de junio y 13 de julio de 1998.**

4.- La elección de los ganadores se realizará el **14 de julio de 1998** y sus nombres se publicarán en el número de **septiembre** de la revista Nintendo Acción.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ACCLAIM y HOBBY PRESS.

Nombre: ....
Apellidos: ....
Calle: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....Teléfono: ....









«Forsaken» tiene elementos de otros grandes juegos, y sin embargo es diferente a todos. Es moderno y clásico a la vez. Está a la vanguardia tecnológica, pero se deja jugar como el primero. Es un show, diseñado magistralmente por Iguana UK, que no te debes perder. Y todo lo que vas a leer sobre él, así lo corrobora.

NINTENDO 64
ACCLAIM
PROBE-IGUANA UK
SHOOT-EM 'UP
96 MEGAS
23 STAGES
1 A 4 JUGADORES
BATERÍA: NO
CONTROLLER PAK: SÍ
RUMBLE PAK: SÍ

Forsaken

Un regalo para los sentidos

El recorrido por los túneles y laberintos de este "shooter" nos ha tocado la fibra sensible: siempre es emocionante descubrir las posibilidades reales de tu máquina, y nos ha redescubierto la nueva cara de un género con el que N64 mantiene un idilio especial: el combate 3D 'subjetivo'.



Pasamos la mitad de la partida envueltos en explosiones increíbles, y la otra mitad alucinando.



El rojo es el color que más predomina en el juego. Ofrece unos contrastes de aúpa.



Sólo cuando aparezca este cartelito en pantalla podrás descansar. Antes es imposible.

Planta nuclear: toma de contacto









Aquí se inicia tu odisea. La ***primera incursión en el corazón de la fuerza armada enemiga****. Tu misión consiste en ventilarte los* ***24 enemigos*** *que pueblan la zona, en el menor tiempo posible y con el mejor porcentaje de impactos.* ***No temas, es asequible****. Nada más empezar, justo debajo de ti, hay un bonito powerpod (lo primero que necesitas antes de afrontar una fase), y luego esperan unos cuantos enemigos, pero nada, poco jaleo. Te harás una idea de lo que te espera, aunque un poco light para empezar.*











Los objetivos de las 23 fases que esperan en el juego se pueden resumir en cinco tipos diferentes de misiones*: Recoger, cuando se nos encarga localizar y transportar un objeto; Defender, cuando hay que proteger algún punto de la base o alguna nave; Destruir, cuando el objetivo de la misión es eliminar a algo o a alguien; Despejar, cuando de lo que se trata es de limpiar una zona en concreto de enemigos; y Contra los jefes, que como su propio nombre indica, nos enfrente al jefe de turno, y hay muchos.*

«Forsaken» reúne muchos de los ingredientes que más han destacado en los últimos grandes juegos del momento: la **estrategia de «GoldenEye», la apariencia vanguardista de «Lylat Wars», la acción y el misterio de «Turok», y la solidez y majestuosidad de «Quake»**. La "creme" de la "creme". Y con todo, cuando te enfrentes a «Forsaken» descubrirás **un arcade diferente**. Con un diseño mucho más moderno, una **imponente aleación estrategia-acción** y sobre todo un **desarrollo tecnológico apabullante**, que en la versión de Nintendo 64 se ha permitido el lujo de incluir en las **opciones una vista exterior (en tercera persona) de lo más interesante**. Y en exclusiva, que conste. El viaje se beneficia además de una **sensación de velocidad impresionante y de una agilidad en los controles** que, pese al número de "teclas" y dedos que se nos exigen, sorprende al más pintado. La configuración con la que hemos jugado nosotros, que además aparece por defecto, es absolutamente asequible: A y B para avanzar y retroceder, el gatillo para disparar, botón R para misiles y minas, y C para moverse con cuidadín en las cuatro direcciones.

El juego cambiará tu concepción del espacio, y de la acción

«Forsaken» te abrirá además las puertas a un **universo completamente tridimensional**. Eso quiere decir que: los caminos se abren por igual en el suelo o ¡en el techo!, los enemigos pueden dispararte desde cualquier dirección (también desde arriba, por supuesto), si vas a lo loco igual acabas mareado de tanto giro a tope en 360º y, para terminar, tu concepción del espacio debe ser diferente.



Los escenarios, los fondos, los gráficos, están construidos con una solidez asombrosa.

La **jugabilidad de esta versión de «Forsaken» ofrece también más de lo que parece**. Cierto que casi todo pasa por eliminar enemigos a láser limpio y misil a toda vela, pero la realidad es que el cartucho está estructurado en **diferentes tipos de misiones**. Unas nos pedirán liquidar a todo bicho viviente, otras proteger distintos objetivos, o colocar bombas en puntos claves y regresar al punto de inicio... En función del tiempo que invirtamos en cubrir el objetivo, del porcentaje de impactos acertados y de otras variables, podremos saltar de una ruta a otra. **Hay tres disponibles**, la fácil, que de fácil no tiene un pelo, y se desarrolla por el lado derecho del mapa que aparece antes de jugar; la media, con 8 niveles, y pasa por el centro; y la más difícil, la de la izquierda, que sólo ofrece cinco objetivos y nos lleva directamente a la guarida de Babalas, el gran malo de «Forsaken». Por variedad, ya veis, que no quede.

El show de «Forsaken» llega a su esplendor en los efectos de luz en tiempo real que asombran en pantalla. Cualquier movimiento de tu arma se acompaña de un haz de luz que ilumina con detalle las zonas "afectadas". Y el momento de la explosión pone los pelos de punta. El juego es oscuro, aunque para eso se incluyen en las opciones dos parámetros para **regular el contraste y el brillo del juego**. Con todo, prepárate para subir el brillo de tu tele. Y el volumen, porque espera **música cañera** al estilo Iguana. ¡Que viva!

RUTA FÁCIL

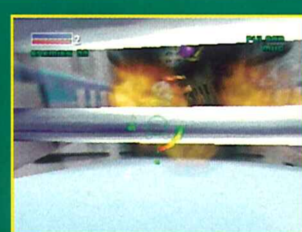
1. Base de conocimiento






En este nivel se halla el **monitor del escudo defensivo** que protege a Babalas. No podría haber "peor toma de contacto" con el juego, porque los enemigos abundan, **el laberinto es de lo más peligroso y encima el monitor está a buen recaudo tras el bicho** de la última pantalla.

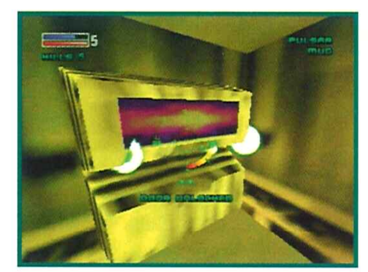
2. Biocúpula

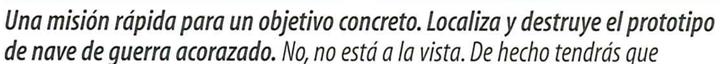
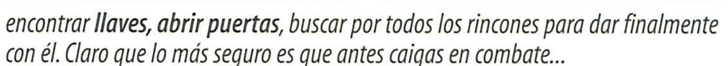





La FDM sabe que existes y ha reunido un comité de bienvenida. Ve allí y frustra sus planes.

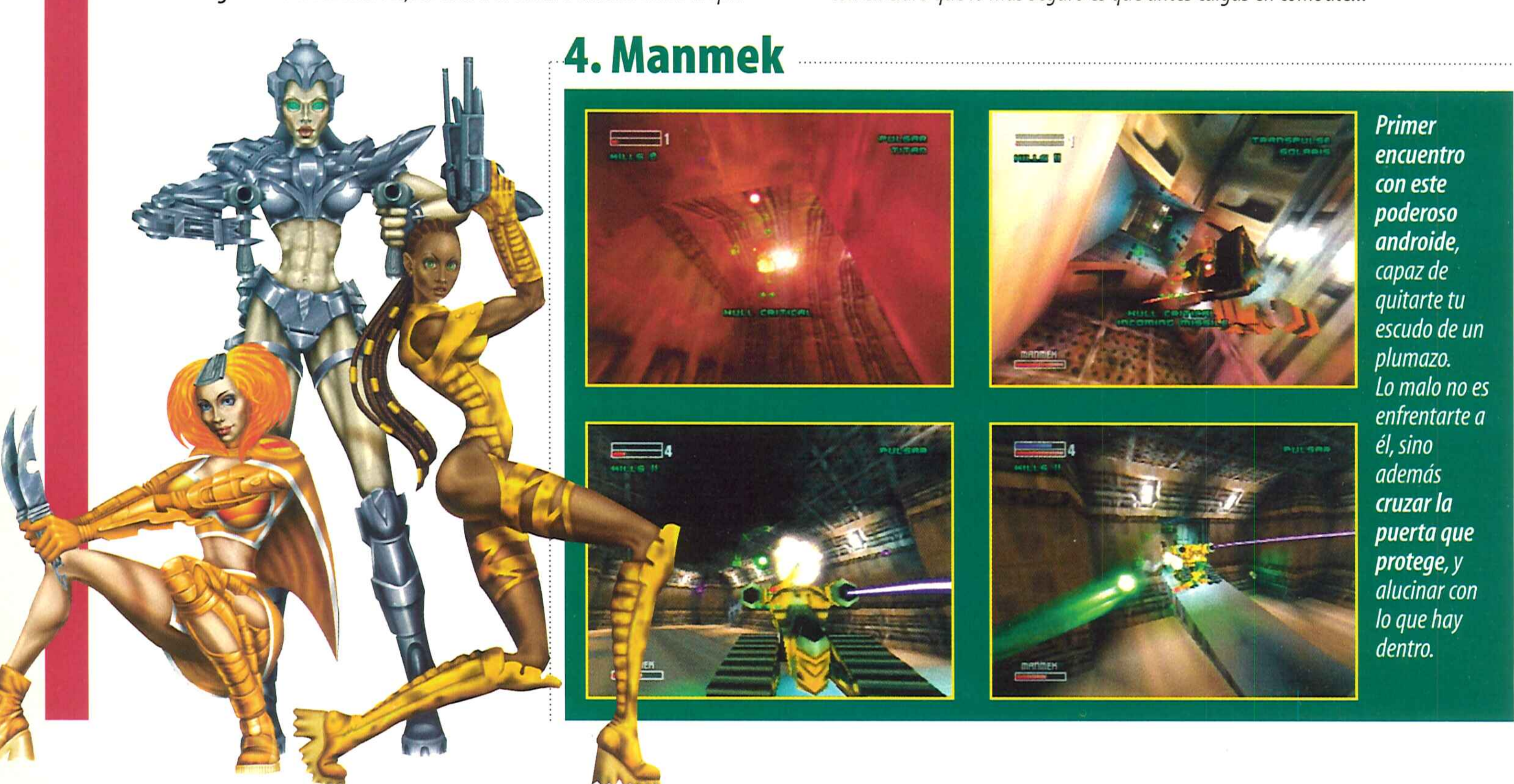
3. Eliminar al líder

Una misión rápida para un objetivo concreto. Localiza y destruye el prototipo de nave de guerra acorazado. No, no está a la vista. De hecho tendrás que encontrar **llaves, abrir puertas**, buscar por todos los rincones para dar finalmente con él. Claro que lo más seguro es que antes caigas en combate...

4. Manmek



Primer encuentro con este poderoso androide, capaz de quitarte tu escudo de un plumazo. Lo malo no es enfrentarte a él, sino además **cruzar la puerta que protege,** y alucinar con lo que hay dentro.

5. Cuatro piezas incómodas







*Tienes que **encontrar las cuatro piezas que forman el cañón del agujero negro**. Por lo general, las **piezas aparecen una vez que has eliminado los enemigos** de una zona concreta. Coger cada pieza supone que se abren nuevas puertas.*

6. El templo







***Detecta y aniquila toda resistencia de la FDM** dentro del complejo. En total, te esperan **36 enemigos armados** hasta los dientes y dispuestos a darte un disgusto cuando menos te lo esperes. Texturas a tuttiplen y unos escenarios supervariados le dan un toque soberbio a la batalla.*

7. Acorazado

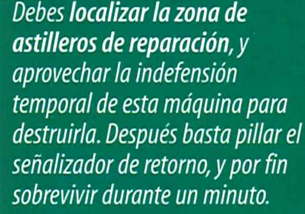












*Debes **localizar la zona de astilleros de reparación**, y aprovechar la indefensión temporal de esta máquina para destruirla. Después basta pillar el señalizador de retorno, y por fin sobrevivir durante un minuto.*

8. El tubo









*Te mueves dentro de un **abandonado metro de Nueva York**, y tu objetivo es localizar la unidad portada de algo llamado engendroscupe. En fin, mucha acción por delante.*

9. Muerte al invasor









***Protege la matriz informática** de la base. Los cuatro puntos son atacados continuamente.*

RUTA DIFICULTAD MEDIA



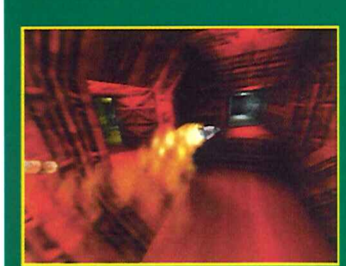
«Forsaken» no descubre todo su potencial a la primera partida. Algunos enemigos, items y armas sólo están disponibles en niveles de dificultad muy avanzados, lo que supone un buen desafío

1. Atrapa el orbe









*El **orbe dorado de materia** tiene un gran significado religioso para las fuerzas del FDM. Tu objetivo es capturarlo, y generar un efecto de ondas de choque contra Babalas. La misión exige paciencia y mucha puntería, y además se complica por la presencia de cuatro "colegas" que buscan lo mismo que tú.*

3. Maldroide






*La **guarida de Maldroide**, uno de los jefes de guerra más poderosos, está protegida por un batallón de guerreros mecanoides. Fulmínalo, encuentra el señalizador de retorno y por fin sobrevive durante un minuto.*

2. Alfa





*Esta misión transcurre en uno de los **escenarios más llamativos del juego**. La **red de túneles volcánicos** oculta un buen número de tropas enemigas. Acaba con todas ellas y disfruta del paisaje... cuando puedas.*

4. Nave






*Toca **misión de destrucción** total. Objetivo: Aniquilar a los enemigos que se ocultan en esta zona.*

5. Corte de energía






Localiza y destruye el centro de comunicaciones. Tienes un tiempo límite para sobrevivir.

8. Randam







Pocas palabras bastan para definir lo que te espera aquí. Una batalla a vida o muerte contra uno de los ***jefes más escurridizos del juego****. El escenario es idílico, pero tú céntrate en activar el señalizador...*

6. Salvar la nave robot

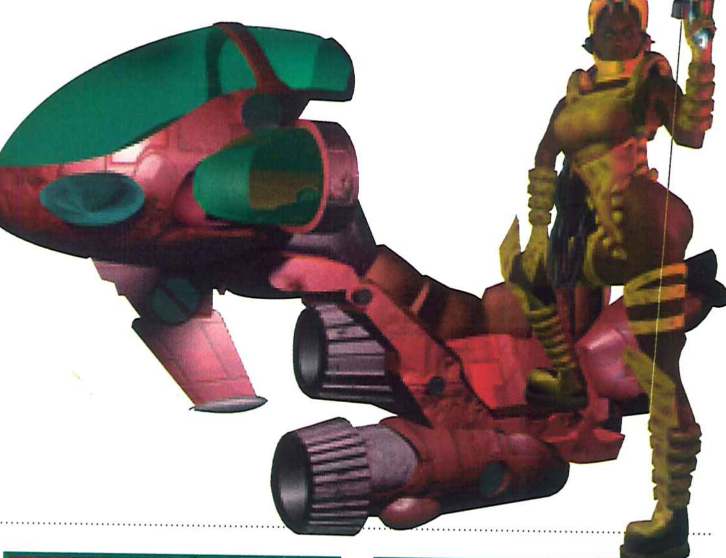






Guía y protege la nave robot en su recorrido *por una fantástica red de túneles. La nave* ***transporta un dispositivo nuclear*** *que puede explotar al menor contacto. Estamos ante una de las fases más brillantes del juego. Es tensa, exige* ***inteligencia y habilidad****, y encima sube la adrenalina por las nubes.*

En esta ruta alucinarás con los escenarios más vistosos del juego, aunque también te enfrentarás a algunas de las fases más complejas: la de salvar la nave robot es simplemente brutal



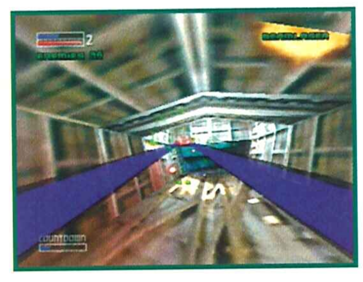
7. Base batalla





Aquí se encuentra el ***cristal de energía que suministra de potencia a todo el complejo Babalas****. Localiza su ubicación exacta, y luego* ***activa el señalizador de retorno****. Dicho así parece muy fácil, pero lo cierto es que la base está repleta de armas enemigas, y no encontrarás pasillo desierto o túnel en el que descansar. Y los items, escaseando.*

LA RUTA MÁS DIFÍCIL










El viaje para héroes te tiene reservado un recorrido por los ***cinco niveles más encarnizados del juego.*** *Primero te tocará "defender el poder", luego atacar la refinería, visitar el sistema de alcantarillado de París, impedir que el reactor alcance su punto de fusión y por fin* ***enfrentarte cara a cara con Babalas.***

Modo batalla: Sólo para la élite

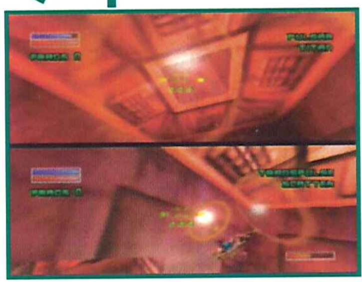






Ahora que has destrozado el complejo Babalas, que has liquidado a la FDM, ¿qué nuevo reto podría depararte el juego? Pues un ***cara a cara contra otros dos cazarrecompensas*** *que pondrá a prueba de nuevo nuestros nervios. Este desafío* ***sólo se abre cuando hemos fulminado todos los niveles.***

¡Qué pasada el modo multijugador!







Si estás preparado para emociones fuertes, aquí te espera una descarga de fuego, luz y dinamita. El modo ***2 o 4 jugadores de «Forsaken» es el no va más,*** *y encima propone dos superdesafíos:* ***Max Frag,*** *donde el reto es hacer más dianas en un tiempo límite; y* ***Último hombre,*** *donde gana el jugador que sobreviva.*

¡Exclusiva! Perspectiva en tercera persona





En el modo normal puedes optar por ***seguir el juego desde una vista a tercera persona.*** *El efecto estético es genial, porque la nave aparece grande y detallada, aunque sumida en un efecto de transparencia.*
La ***manejabilidad de la moto es la que parece resentirse un poco, y además esta vista hace difícil sumergirse en la acción.*** *De todas formas tú eliges. Lo importante es que esta opción no aparece en ninguna otra versión del juego.* ***Es en exclusiva.***

Todas las armas de Forsaken

GUNS (LASERS)

POWER POD
Incrementa potencia y velocidad del láser que lleves, hasta triplicarlas.

PULSAR
El láser (verde) estándar con el que salen todas las motos equipadas desde el principio.

TROJAX
El "gun" más poderoso del arsenal. Puedes cargarla para aumentar su potencia.

SUSS GUN
Dispara multitud de impactos poco potentes. Es de corto alcance y muy precisa.

LASER
Doble rayo de potencia destructora. Gran alcance y efecto instantáneo.

PYROLITE
Lanzallamas. Su campo de acción es reducido.

TRANSPULSE
Pulsar potenciado. Capaz de rebotar en la pared en busca del objetivo.

MISILES

MUGS
Misil estándar. Potencia media, pero sólo caben hasta cuatro en la moto.

SOLARIS
Misil guiado por calor. Nunca falla y asegura un gran poder destructivo.

GRAVGON
Crea una especie de órbita azul que atrae a la materia al punto de impacto.

SCATTER
Impacta sobre el enemigo esparciendo todas sus armas por la zona.

MULTIPLE FIRE ROCKET LAUNCHER
Muchos misiles, aunque no excesivamente potentes, a máxima velocidad.

TITAN
El misil más poderoso. Genera una onda expansiva que acaba con todo, incluso contigo si no te alejas. Tiene una potencia de 12 kilotones.

MINAS

PURGE
Minas estándar. Equipada con detonadores de proximidad que explotan al menor impacto.

PINE
Dispara misiles a los enemigos que estén alrededor. Es un dispositivo inteligente.

QUANTUM
La mina más mortal. Detona con una explosión gigantesca. Utiliza tecnología materia-antimateria que causa daño a los enemigos según su distancia al punto de detonación. Explota por colisión y estalla si la disparas.

El Análisis

GRÁFICOS


Laberintos y túneles de diseño. Y un concepto gráfico a la vanguardia. Dentro de la tónica oscura del juego, sobresalen los toques dinámicos de luz y las imaginativas texturas que incluyen desde calaveras a momias egipcias pasando por esculturas futuristas. El look de enemigos y jefes finales, tan "original" como el resto del juego.

MOVIMIENTOS


No has visto nada más rápido, no se puede hacer nada más veloz. No toca el techo de la máquina, pero casi. La sensación de movimiento 3D a 360º es perfecta. No hay tirones (ni niebla, ja), no se ralentiza, y en el modo batalla, con la opción de vista exterior fuera de juego, la velocidad es terminal. Todos los efectos de la máquina, a disposición de los "bestias" de Iguana.

SONIDO


La música es algo así como "shock estético" con un poco de "Drum&Bass", ácido y techno-house. Lo más. Y no veáis cómo pega. Aunque sobre gustos... Los efectos también cumplen al máximo, aunque a veces no se oigan demasiado. En el menú de opciones puedes regular el volumen de ambos parámetros.

JUGABILIDAD


La dificultad es progresiva, pero sube de vueltas casi de inmediato. Hay que aplicar tacto, paciencia y estrategia entre tanto tiro. Una bonita disolución, que a veces sin embargo nos deja un poco acorralados. La variedad es la nota fuerte, aunque tampoco hace falta engancharse a eso para otorgar un pedazo de sobresaliente.

ENTRETENIMIENTO


Enseguida te sumerge en la acción. Es tan profundo como adictivo. Una experiencia única ponerse a sus mandos. Se puede probar y probar, caer en la tentación una y mil veces. Repetir cada mundo, hasta aprenderse la localización exacta de los enemigos y el número de impactos que necesitan para caer. Y en modo multijugador se convierte en una bestia que no verás en otras consolas.

TOTAL 95

- *El* **dominio de la luz** *es el punto más impactante de «Forsaken». Descargar una batería de disparos buscando el aliciente de la luminosidad de cada misil o láser, el brillo, y luego las explosiones, es una experiencia irrepetible.*
- *La* **sensación de movimiento es alucinante.** *No hay otro "shooter" tan rápido como éste, y es más que posible que no haya otro juego que se desplace a estas velocidades. Si no andas con cuidado, igual te acabas mareando.*
- *La* **música es hipercañera y acompaña la acción** *a las mil maravillas. Pero en gustos, ya sabes, nadie tiene la última palabra, y aquí comprenderíamos que no te entusiasmase demasiado. Es bastante "heavy"...*
- *El* **nivel de dificultad alarga las posibilidades de juego.** *Empieza asequible, pero lo que viene después se acerca al término masacre... a nuestra moto, claro. Menos mal que se puede salvar la partida, aunque con las vidas que nos queden, por supuesto.*









Jugar a «NBA Courtside» *es casi como asistir a la retransmisión de un partido por televisión. Tal es la calidad y nitidez de las imágenes. Incluso es posible activar una opción para que aparezca una secuencia animada que repite las canastas más interesantes desde una perspectiva diferente a la que estéis utilizando. Estas pantallas pertenecen a esas repeticiones, y su nivel de definición salta a la vista.*

Kobe Bryant in NBA Courtside

¡Así se juega, campeón!

La lista de los deportes que han pasado por Nintendo 64 va desde el fútbol hasta otros menos seguidos por aquí como el hockey sobre hielo o el fútbol americano. El baloncesto, sin embargo, se había hecho un poco el remolón, pese a que sin duda es el más "universal" de todos, y cuando ya pensábamos que nos íbamos a quedar solos (y algo desesperados) con el «NBA PRO 98» de Konami, ha tenido que venir la Gran N para poner las cosas en su sitio con este **vibrante «NBA Courtside»**.

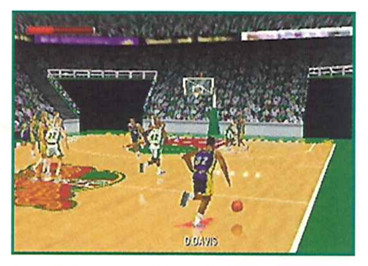
Se nos hace difícil comenzar destacando algo, porque **es mucho lo bueno que tiene este simulador. Quizá sean los gráficos**, por aquello de que es lo que salta a la vista cuando conectáis el cartucho. No hay más que comenzar un partido para darse cuenta de la **cantidad de animaciones diferentes** y de lo bien que se desplazan los jugadores sobre la cancha. Puede que al principio os parezcan algo "robóticos", pero poco a poco os dais cuenta de que **se ha logrado un nivel de realismo espectacular**. Esto se aplica también al **juego de cámaras, que os permite ver la acción casi desde cualquier lugar del campo**, e incluso al **aspecto de los jugadores, que imita en lo posible al de las estrellas** de la NBA. Acercad la vista lo suficiente a cualquier jugador y alucinaréis viendo la textura de su cara. Un último aspecto termina por **crear el ambiente ideal en los partidos**. Se trata del sonido, que trata con igual mimo los gritos de ánimo del público que la voz del "speaker" del pabellón. **El resultado es impecable.**

Un control fácil con miles de posibilidades

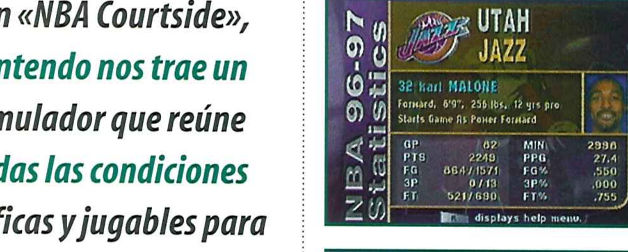
«NBA Courtside» también tiene tela que cortar por el lado de la jugabilidad. En principio el juego **centraliza en los botones A y B los controles básicos** para que os las apañéis en vuestros primeros partidos. Pero habíamos quedado en que éste es un simulador de los buenos, y los más exigentes vais a encontraros como en el paraíso de los movimientos. Los botones **C, el R y el gatillo sirven para realizar casi**

NINTENDO 64
NINTENDO
LEFT FIELD
BALONCESTO
96 MEGAS
31 EQUIPOS
DE 1 a 4 JUGADORES
BATERÍA: NO
CONTROLLER PAK: SÍ
RUMBLE PAK: SÍ

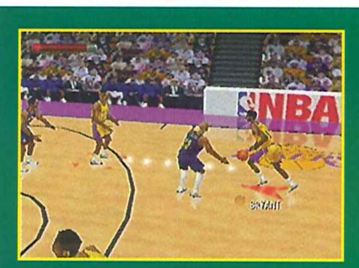

Kemp realiza un gancho de izquierda. A todos los jugadores les sobran recursos de ataque.


Los pabellones también están bien recreados. Tienen hasta los escudos pintados en la pista.

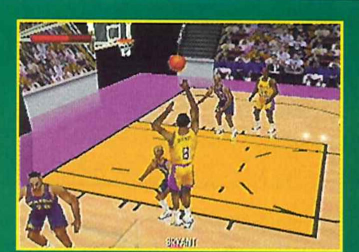
Con «NBA Courtside», Nintendo nos trae un simulador que reúne todas las condiciones gráficas y jugables para ser el número uno

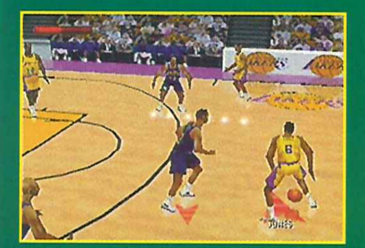


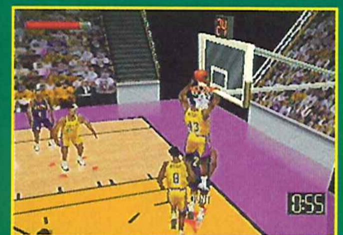
Entrena tus movimientos con los Lakers


Correr: *Para imprimirle más velocidad a vuestra carrera presionad el gatillo. La barra de arriba indica la duración del turbo.*

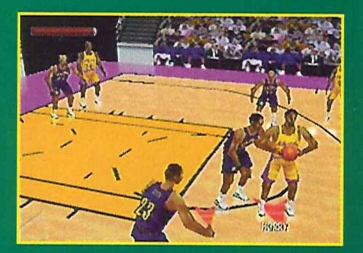

Pasar: *El botón A sirve para realizar los pases normales. También podéis usar el C Arriba para poner en práctica espectaculares Alley Oop.*

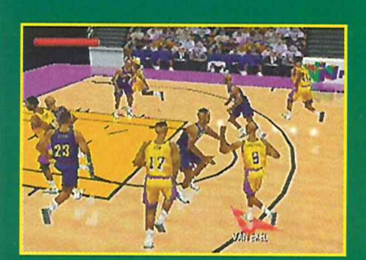

Tirar a canasta: *Presionad B para saltar y soltadlo para tirar. Si lo hacéis en el punto más alto del salto, subirá vuestro porcentaje.*

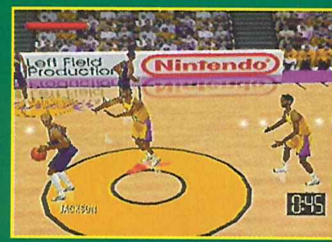

Manejo de balón: *El botón C Izquierda sirve para hacer "virguerías" con el balón que os permiten dejar atrás a vuestro marcador.*



Rebote: *El botón B sirve para saltar cuando estáis en defensa. Si presionáis C Arriba pasáis a controlar al jugador más cercano al aro.*


Pivotar: *Moved el joystick cuando dejéis de botar el balón. También podéis presionar R para darle la espalda al defensor mientras botáis.*

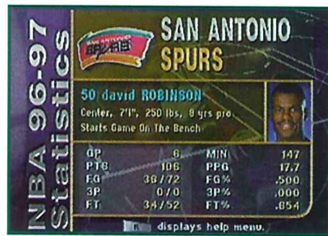

Pedir bloqueo: *Una de las acciones más especializadas del juego. Pulsad C Derecha para pedir que un compañero os haga un bloqueo.*

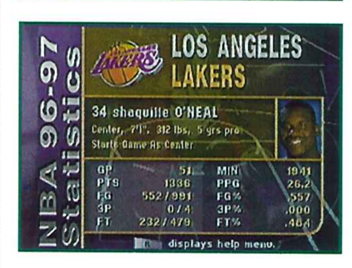


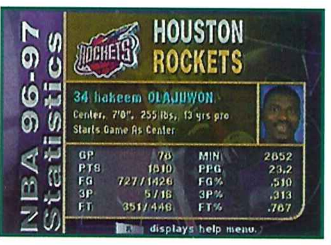
Defender: *En defensa, el botón A os sirve para intentar robar el balón, el R para orientaros hacia el rival, y el C Derecha para empujar.*

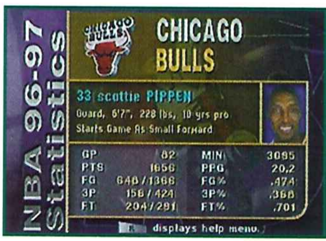
cualquier acción que veáis en un partido de verdad: fintas, pivotar o defender a tope, y lo sorprendente es que todo sale casi a la primera. La inteligencia artificial de los jugadores también hace lo suyo en favor del realismo, así como el tratamiento que ha recibido cada uno. Quiere decirse que los mejores tiradores de la NBA lo son también en el juego, y que O´Neal es la misma bestia bajo los aros en la NBA que en Courtside.

«NBA Courtside» es un juego increíblemente espectacular, pero también os permite seguir rigurosamente la simulación de una temporada completa. Ojo a este cartucho y **ojo también a la gente de Left Field,** porque con las condiciones que han demostrado y con el interés que ha puesto Nintendo en ellos, pueden convertirse en un nuevo caso Rare. Les seguiremos la pista muy de cerca.



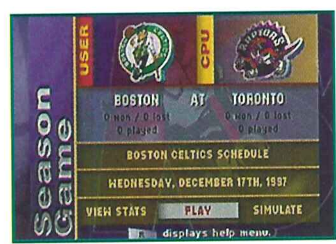






Nintendo ha reunido en este cartucho a las máximas estrellas de la NBA. *En estas pantallas reconoceréis a gente como Olajuwon, Malone, O´Neal y Pippen, todos con su correspondiente foto y sus estadísticas reales de la temporada pasada. Están las plantillas completas de todos los equipos de la liga profesional americana, y también las selecciones del Este y del Oeste para que podáis jugar los apasionantes "All-Star" como en la vida real.*





Season Standings

CENTRAL	W	L	PCT	GB
1 PACERS	7	2	.778	0
2 CAVALIERS	7	3	.700	0.5
3 HORNETS	5	3	.625	1.5
4 HAWKS	5	4	.556	2
5 PISTONS	4	4	.500	2.5
6 BULLS	4	6	.400	3.5
7 BUCKS	3	6	.333	4
8 RAPTORS	1	6	.143	5

displays help menu.





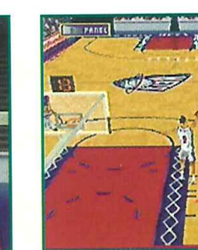


Los modos de juego de «NBA Courtside» *os dejan jugar partidos amistosos de pretemporada, seguir una temporada completa partido a partido o participar simplemente en la serie de Playoffs finales hacia el título. Desde luego que lo más "profesional" es jugar una liga desde el principio, salvando en vuestro Controller Pak los resultados y avanzando desde la liguilla inicial hasta las series finales. Con suerte, vosotros también podréis presumir de tener el anillo de campeón de la NBA.*

¡Quiero verlo de nuevo!

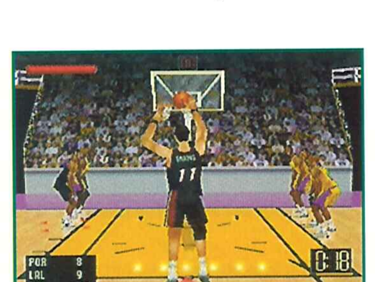




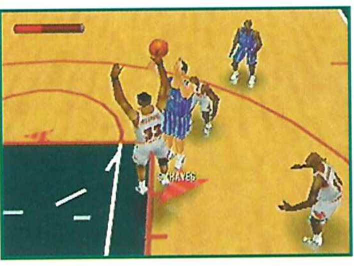


En cualquier momento del partido podéis ***pausar el juego y preparar una repetición a todo lujo*** *de una jugada que os haya gustado especialmente. En vuestra mano está* ***acercar o alejar la vista, girar la perspectiva, cambiar de cámara*** *y pasar la toma adelante y atrás tantas veces como queráis.*

El juego interior es fundamental para ganar, pero encestar desde aquí cuesta lo suyo.



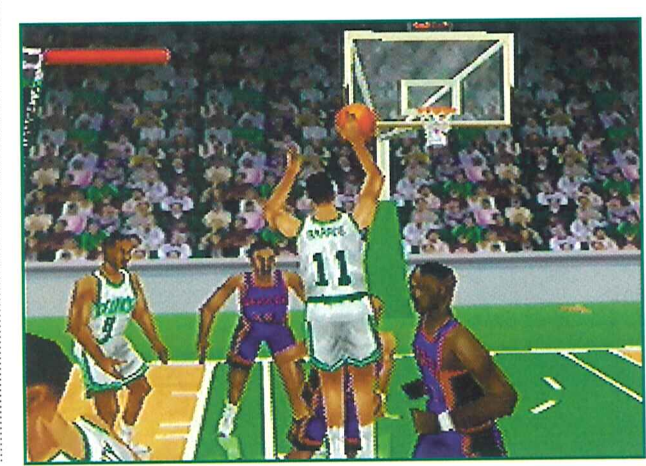
En los tiros libres calculáis el lanzamiento ajustando un icono que se mueve sobre el aro.



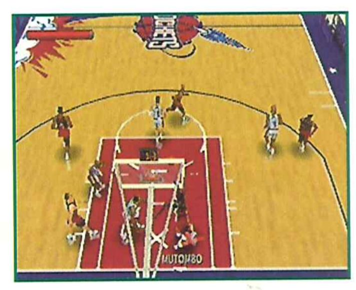
El acierto en los lanzamientos también depende del porcentaje de tiro del jugador de verdad.



La espectacularidad de los mates se deja notar. Hay muchas animaciones diferentes para ellos.



El nivel de simulación es tan alto que cuesta conseguir una buena posición de tiro. Si os ponéis en el nivel de dificultad "All Star", la presión de la defensa rival será asfixiante.

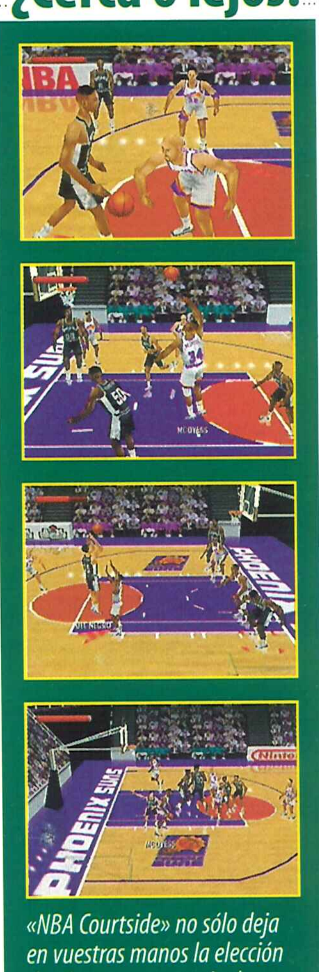


El ambiente de los partidos se ve reforzado por el magnífico sonido y la voz del locutor.



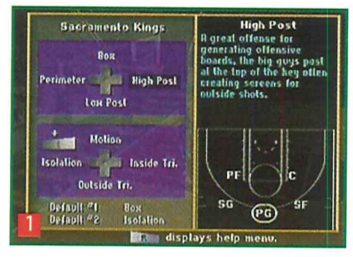
La NBA vista desde cerca. Estas imágenes en primer plano son de lo más espectacular.

¿Cerca o lejos?

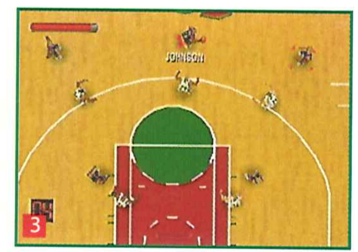


«NBA Courtside» no sólo deja en vuestras manos la elección de cámara para seguir el partido. También existe una ***opción de zoom*** *para acercar la vista hasta tener un* ***primer plano de los jugadores****, o alejarla para verlo de lejos.*

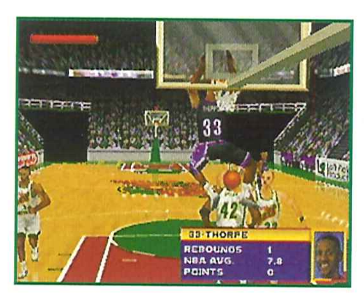
Así se hace una jugada ensayada







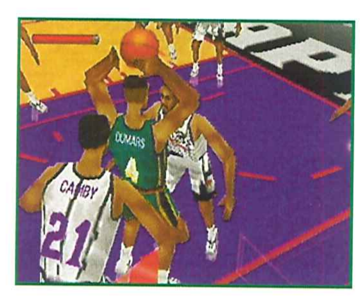
Os vamos a poner un ejemplo de cómo se utilizan las jugadas ensayadas en «NBA Courtside». Lo primero es pausar el juego e ir al ***menú donde tenéis el arsenal táctico*** *de vuestro equipo* **1**. *En este ejemplo elegimos* ***jugar al poste alto****, que consiste en que los dos pivots se sitúen en la parte de arriba de la zona, abriendo huecos para que entren los aleros. Ya en el partido hay que* ***"marcar" la jugada pulsando derecha*** *en el pad. Un mensaje os indica que todo va bien* **2**. *Dicho y hecho: mirad cómo vuestros jugadores se colocan en el lugar indicado* **3**. *Ahora sólo queda conseguir los dos puntos.*



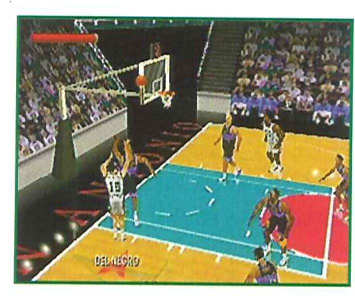
Thorpe machaca el aro rival, y el juego os ofrece información puntual de sus estadísticas.



Aprender las técnicas defensivas es vital para evitar que los contrarios metan canastas así.

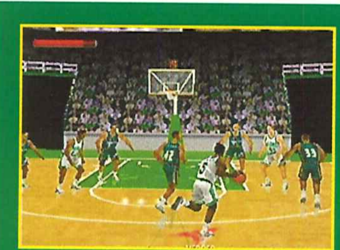


Cada jugador tiene todos los detalles: nombre, número y hasta la textura de la cara.



La inteligencia de los rivales ha sido trabajada para que se comporten con total realismo.

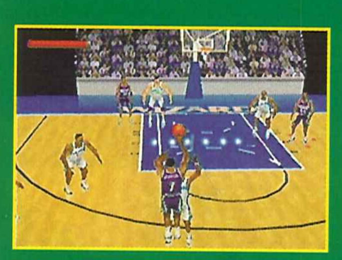
Todas las vistas para que elijas



Behind: *La cámara se sitúa siempre detrás del equipo que ataca, y muestra el partido desde una altura casi a pie de cancha.*



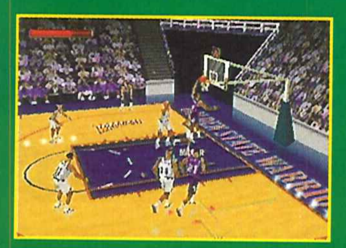
Classic: *Con esta cámara tenéis la típica perspectiva isométrica. El equipo que ataca a la derecha tiene una visión más clara del juego.*



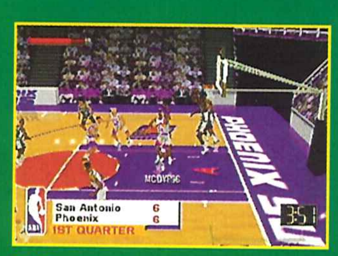
End: *Se trata de otra perspectiva trasera, aunque esta vez la cámara está colocada a mayor altura que en "Behind".*



Overhead: *Así se ven los partidos desde el techo del pabellón. Ideal para fijarse en la colocación de los jugadores.*



Press: *No llega a girar el campo tanto como la "Classic", pero se le acerca. La cámara también está colocada a menor altura.*



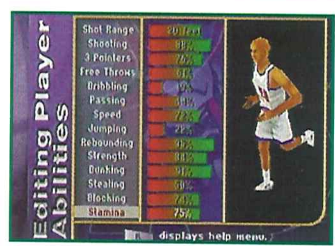
Sideline: *Es la vista que viene por defecto en el juego. Sigue la acción justo desde la grada lateral del campo, de la misma forma que en las retransmisiones de los partidos por televisión. Es una de las más cómodas para jugar.*



Sky: *De nuevo la cámara se sube a las alturas, aunque esta vez no llega a estar completamente vertical. Coge bien esta canasta, pero en la otra os obliga a jugar desde detrás.*







¿Os imagináis en la NBA? *Con este juego es posible, porque trae una opción para editar jugadores en la que podéis crear uno a vuestro antojo: nombre, altura, porcentajes de tiro, color de la piel, etc. Después lo catalogáis como agente libre y podéis traspasarlo a cualquier equipo.*

El Análisis

GRÁFICOS  95

Excelentes, sea cual sea la cámara que elijáis. Las canchas son iguales que las de verdad, y hasta los jugadores son fotocopias de los reales.

MOVIMIENTOS  94

Hay decenas de animaciones diferentes, y todas se desarrollan con una fluidez pasmosa.

SONIDO  91

Gran ambiente el que crea la combinación entre público, locutor y los efectos que produce la acción durante el partido.

JUGABILIDAD  94

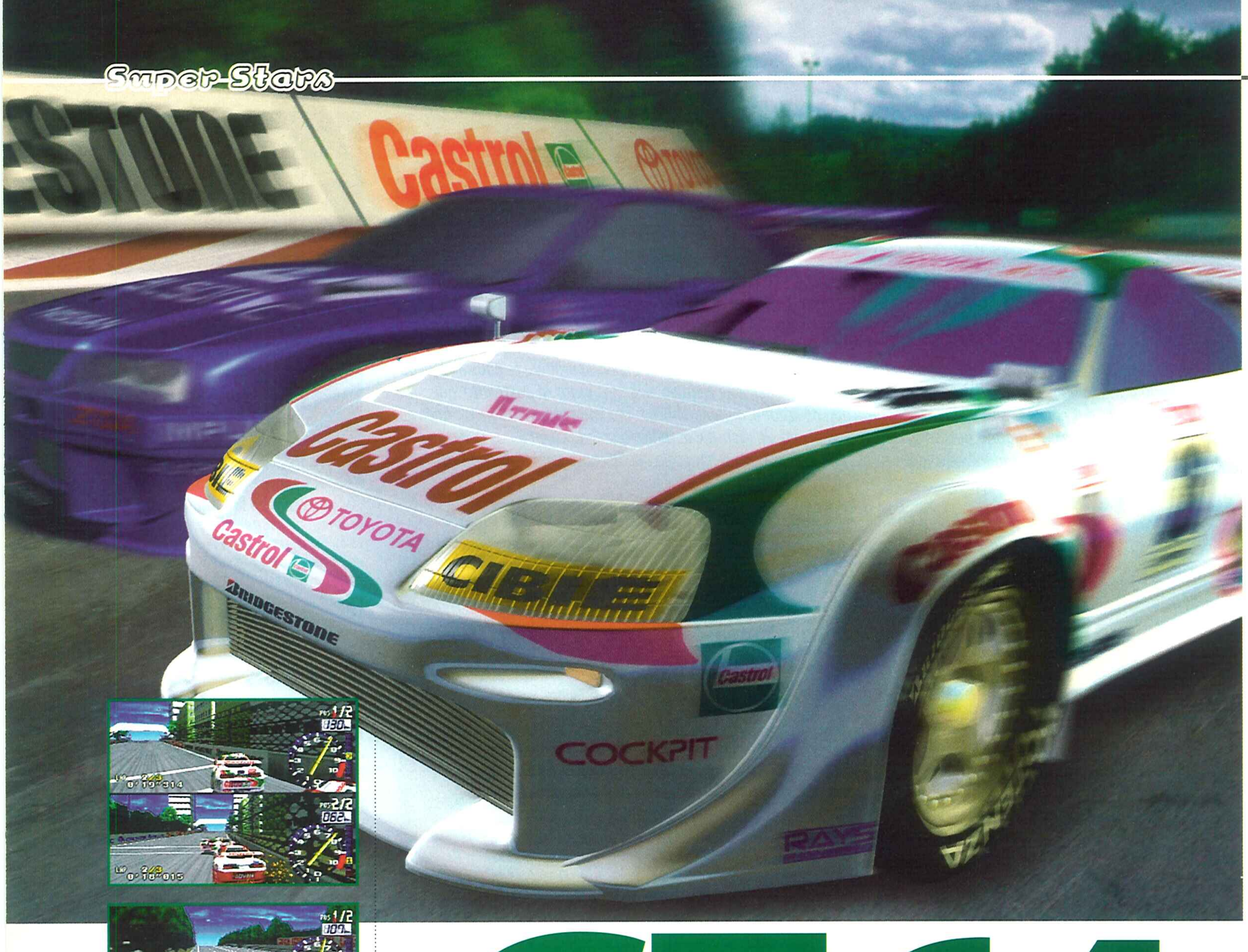
Un control sencillo que ofrece infinitas posibilidades. Podéis hacer todo lo que veáis en un partido de verdad. Así de claro.

ENTRETENIMIENTO  94

Los partidos responden a cualquier nivel de exigencia, desde el más experto hasta el que juega para pasar el rato.

TOTAL 94

- *Los* **gráficos de este juego lo tienen todo***: brillo, nitidez, definición y colorido. Sumad un realismo acongojante y gozad del resultado.*
- *Lo bueno de los movimientos es que las animaciones no están sólo de adorno, porque* **el control os permite realizar casi cualquier acción** *que se os ocurra. Y todo sale fácil, fácil.*
- *Como simulador, «NBA Courtside» no tiene precio. Están todos los equipos de la liga americana, los jugadores y las canchas. Además,* **el desarrollo de los partidos es casi real.**
- *Si estáis detrás de un juego de baloncesto,* **no busquéis más.** *Seguro que éste se mantiene el primero en el Top durante mucho tiempo.*



Las carreras a dos jugadores *también tienen su huequecito en los modos de juego de «GT 64». La pantalla se divide en dos y entonces comienzan unos duelos muy divertidos, especialmente si activáis una opción para que la CPU le eche una mano al que va en segundo lugar. Así la emoción sube hasta las nubes y podéis disfrutar a tope.*

NINTENDO 64
OCEAN-INFOGRAMES
IMAGINEER
CARRERAS
64 MEGAS
6 CIRCUITOS
1 ó 2 JUGADORES
BATERÍA: NO
CONTROLLER PAK: SÍ
RUMBLE PAK: NO

GT 64

Carreras de última generación

Un nuevo cartucho se añade al garaje de la Nintendo 64, y éste viene con aires de arcade más "fardón" que los anteriores que han pasado por estas páginas. Para competir con los títulos más actuales del género, **«GT 64» pone sobre la mesa una imagen moderna y un estilo de juego ajustado a la moda más puntera** del momento.

Lo primero que hay que destacar es el **realismo que presentan coches y circuitos**. Los **doce vehículos** se ajustan a las **escuderías reales del campeonato GT japonés**, aunque se han añadido dos más que corren para Ocean e Imagineer respectivamente. Lo importante para vosotros es que podéis poneros al volante de un **Toyota** o un **Nissan** y sentiros como los pilotos de verdad. Además **los coches dan un tamaño muy respetable**, y el juego no tiene problemas para plantar varios en pantalla **sin sufrir ralentizaciones**.

En cuanto a los circuitos, «GT 64» puede presumir de tener las cunetas más llenas de los 64 bits. Nada de bosques ni de praderas bucólicas como las que pasan en otros cartuchos. Las **carreteras lo mismo atraviesan una calle con edificios de veinte pisos que transcurren a lo largo de un paseo marítimo lleno de gente a los lados.** La parte negativa de este lujazo es el temido "popping", o sea que los fondos aparezcan con más brusquedad de la debida, y aquí algo hay pero poquito y casi desapercibido. Por lo demás, nos enfrentamos a **tres recorridos: Europa, Japón y USA**, cada uno con dos versiones, corta y larga. Ya una vuelta al circuito corto os puede llevar minuto y medio más o menos, así que imaginaos la longitud de los recorridos más largos.

Ahora viene uno de los temas más delicados, que es el de la velocidad. Aquí es **donde más flojea el juego** de



El coche "culea" y se va con facilidad en las curvas si entráis a más velocidad de la debida.

Piloto de escuderías japonesas









En «GT 64» compiten ***catorce equipos*** *a bordo de los coches más potentes: hay* ***Toyota, Nissan*** *y hasta algún Porsche rodando por sus circuitos. Las escuderías son las* ***verdaderas del "All Japan Gran Touring Car Championship"****, que es el campeonato que presta la licencia al juego, aunque en la versión definitiva se han* ***añadido dos*** *que corren para* ***Imagineer y Ocean*** *respectivamente.*









«GT 64» tiene cuatro vistas adicionales además de la que viene por defecto: *dos exteriores y dos interiores. Una de las exteriores acerca la cámara a la parte de atrás del coche, al tiempo que ofrece una vista más pegada al asfalto. La otra se sitúa en una posición más elevada, con lo que aumenta el campo de visión y resulta más útil a la hora de trazar las curvas. En cuanto a las interiores, la única diferencia entre las dos es que una enseña el capó del coche y la otra no, pero la forma de conducir cuando utilizáis estas perspectivas no cambia en absoluto. Las imágenes de la carretera son más espectaculares, pero el margen de maniobra también baja bastante.*



El clima no influye apenas en las carreras. A veces está nublado, pero casi siempre hace buen tiempo.



Los Toyota son quizá los coches más reconocibles. Hay un par de escuderías que pilotan esta marca.

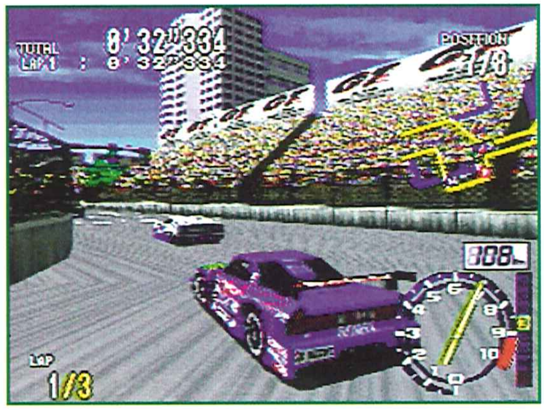
Las carreras que nos trae Ocean tienen una imagen rompedora y actual. El realismo de los coches y circuitos está muy bien logrado gracias a un excelente manejo de los polígonos en pantalla

Ocean, porque **nunca consigue dar la impresión de que vais realmente tan rápido** como marca el cuentakilómetros. Cuando conducís no se nota tanto, pero si miráis cómo juega otra persona sí que "canta" que la sensación de velocidad no es muy alta. Ahora bien, ¿es esto suficiente para echar por tierra las pretensiones del cartucho? No creemos, porque **pese a todo la jugabilidad sigue cumpliendo con creces** y las **carreras conservan un equilibrio y una emoción que te pegan el mando a las manos**.

El control: fiable, pero sin descuidarse

El control es lo suficientemente fiable como para correr sin saliros de la pista cada veinte metros, aunque también tenéis que estar permanentemente atentos para **realizar contravolantes a la salida de las curvas**, porque los coches "culean" con una facilidad pasmosa. En esto también influye la configuración del coche y vuestra habilidad para **ajustar diferentes aspectos que van desde los alerones hasta la suspensión** o el tipo de neumáticos.

Queda dicho entonces que **la gran baza de «GT 64» son unos gráficos que visten a la última**. Después, el juego no alcanza la punta de velocidad de un fórmula uno, pero los campeonatos divierten lo bastante como para cogerle gusto al volante de sus coches.



«GT 64» pone en pantalla más polígonos que cualquier otro juego de carreras para Nintendo 64. Se observa en el imponente aspecto que tienen los coches, y también en que los circuitos ofrecen una imagen repleta de público, edificios...













¿A qué se puede jugar en «GT 64»? *Pues hay tres modos de juego. El principal es un campeonato con seis carreras, dos por circuito en sus versiones larga y corta, que además vienen precedidas por la consiguiente ronda de clasificación. En el modo "Time Trial" se trata simplemente de batir el récord del trazado en el que corráis, mientras que el modo "Battle" queda para los duelos cara a cara contra la computadora o contra otro jugador.*

Aunque la sensación de velocidad no es muy alta, «GT 64» mantiene una buena jugabilidad en el campeonato y en las carreras a dos jugadores

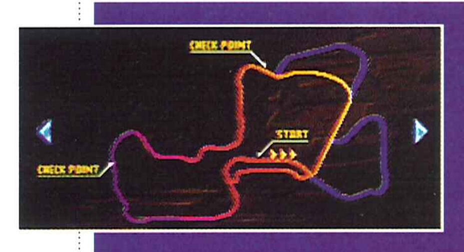


En las carreras participan ocho coches. La posición de partida depende de la ronda de clasificación.



¡En esta carrera saltan chispas! Todos los aspectos del juego están tratados con el mayor realismo.

Circuito 1: Europa

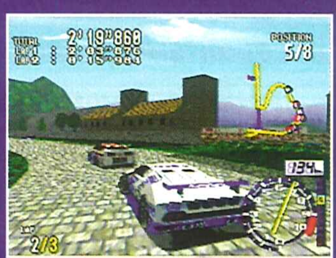






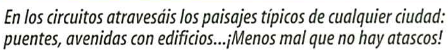






*El **circuito europeo es el más campestre** de todos (tiene hasta tramos de adoquines), y también el de **conducción más fácil. Transcurre entre grandes espacios abiertos**, aunque no faltan las casas de algún pueblo ni el público asomado a las cunetas para no perderse el espectáculo. No se puede decir que tenga grandes rectas, pero lo cierto es que **tampoco es un trazado muy virado**. Apenas hay dos o tres curvas cerradas que os puedan poner en aprietos. El resto os permite **conducir a toda velocidad** casi sin peligro de saliros de la pista.*



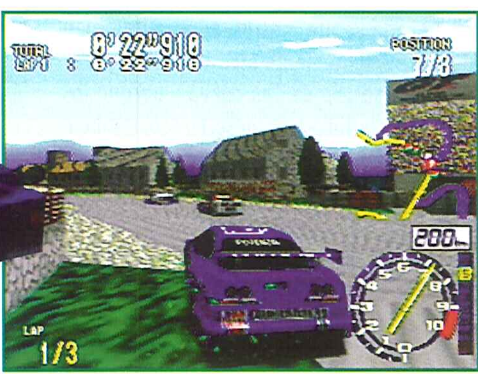


En los circuitos atravesáis los paisajes típicos de cualquier ciudad: puentes, avenidas con edificios...¡Menos mal que no hay atascos!



Las señales que aparecen en pantalla os informan de la curva que viene después. Si aparecen en azul no hay problemas. Si vienen en rojo es que el próximo giro se las trae.





¿Séptima posición? Tranquilos que no pasa nada. Para adelantar sólo tenéis que estar atentos a no chocaros, y cuidar de que los rivales no os cierren el paso en las curvas.



Fijaos en este efecto de la sombra sobre la pista y os convenceréis del nivel gráfico de «GT 64».

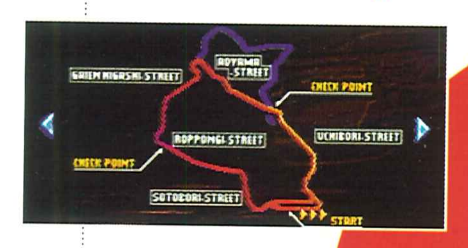


La vista que viene por defecto es muy cómoda. La pista se ve bien, y el coche está ahí al lado.



En las carreras de «GT 64» hay salidas lanzadas, con los coches en movimiento desde el principio.

Circuito 2: Japón







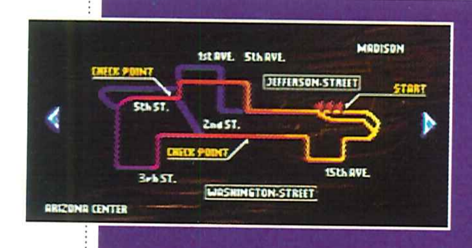






El japonés es un **recorrido completamente urbano** que se extiende a lo largo de las calles de una ciudad nipona. En este caso no corréis el riego de iros a la cuneta, simplemente porque no hay. Unas **vallas laterales protegen todo el circuito**, así que tenéis que **manejar bien el freno** para no chocaros contra ellas en alguna de las **muchas curvas peligrosas** que os encontráis. Ojo también a lo estrechos que son algunos tramos de la versión larga.

Circuito 3: USA













Otro circuito urbano, que esta vez **combina las rectas larguísimas con un montón de giros de 90 grados** que obligan a frenar casi en seco para tomarlos con seguridad. No os dejéis llevar por la velocidad, porque al final de cada recta viene el peligro. Afortunadamente la **carretera es muy ancha**, y eso os da mayor margen de maniobra para abriros bien en las curvas. Otra de sus características es que **casi la mitad del trazado cambia por completo de la versión larga a la corta**, así que prácticamente se puede hablar de **dos circuitos diferentes**.



Antes de comenzar la carrera *conviene que os deis una vuelta por el garaje. Allí podéis elegir entre cambio manual o automático, variar el agarre de los neumáticos, ajustar la suspensión trasera y delantera, cambiar la aerodinámica de los alerones y hasta decidir si queréis llevar marchas largas o cortas.*

El Análisis

GRÁFICOS 92



Los coches son grandes y van sobrados de polígonos. Los circuitos son muy completos y los lados de la pista se ven siempre llenos.

MOVIMIENTOS 85

El desarrollo de las carreras y el movimiento de los coches son muy realistas. Lo que falla es la sensación de velocidad.

SONIDO 80

Quizá lo peor del juego. Los efectos son bastante flojos, y la música brilla por su ausencia.

JUGABILIDAD 90

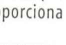


El control tiene la dificultad justa. Es exigente, pero deja jugar en cuanto le coges el punto. Los coches "culean" en cuanto no acertamos con el freno, pero en general mantienen una buena estabilidad.

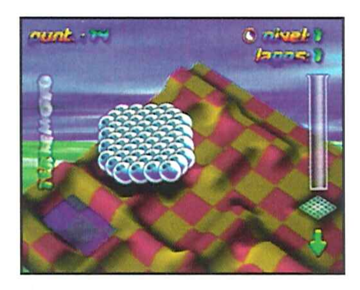
ENTRETENIMIENTO 89

Los campeonatos mantienen la emoción siempre alta, y el modo a dos jugadores proporciona carreras muy divertidas.

TOTAL 89



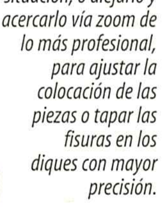
- *«GT 64»* **maneja un montón de polígonos en los coches y en los circuitos.** *Posiblemente es el juego de coches de Nintendo 64 que más polígonos planta en pantalla simultáneamente. Y con una estética bastante acertada.*
- *La* **sensación de velocidad flojea más de la cuenta.** *De ser mayor, estaríamos hablando de otro total en nuestra ficha. Eso hay que depurarlo, chicos.*
- **El control es bueno.** *Impera el realismo y los coches responden bien.*
- *Otra* **buena nota para los circuitos,** *que por ejemplo duplican los de «MRC», aunque desde luego alguno más no hubiera venido mal.*

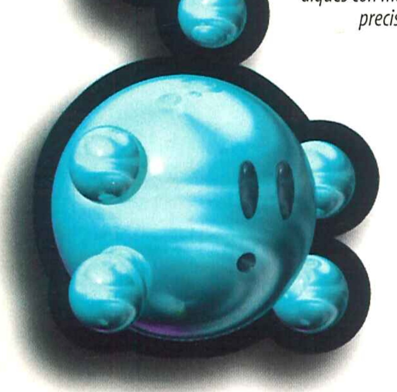






Podemos adecuar la perspectiva de juego a las necesidades de la partida. *En cualquier momento basta presionar un botón para tumbar el tablero, y así obtener mejor vista de la situación, o alejarlo y acercarlo vía zoom de lo más profesional, para ajustar la colocación de las piezas o tapar las fisuras en los diques con mayor precisión.*





NINTENDO 64
OCEAN-INFOGRAMES
ZED TWO
PUZZLE
64 MEGAS
6 MODOS DE JUEGO
1 ó 2 JUGADORES
BATERÍA: NO
CONTROLLER PAK: SÍ
RUMBLE PAK: NO



Wetrix

El puzzle más fresco del verano







Reconocemos que al principio no nos invadió demasiado este «Wetrix». Claro que el "enfado" nos duró diez minutos. Tiempo suficiente para que nos picara el gusanillo de su originalidad, y para ver con otros ojos lo que de primeras se nos hizo lioso y difícil.

Este puzzle puede perjudicar la salud... de tu mando

El caso es que **la mecánica es supersimple**, lo que nos **lía de primeras es el entorno 3D, las piezas iniciales, que se desmandan rápido, y por fin el chaparrón de agua**. Pero empecemos por el principio. El campo de batalla es un terreno flotante sobre el que debemos colocar unas **piezas rojas (Uppers) formando diques**. Podemos rotarlas a lo Tetris, y desplazarlas por el terreno antes de que toquen el suelo. Entonces caerá del cielo el elemento más importante, **el agua**, y se desparramará sobre vuestras presas. Si habéis construido bien, el agua permanecerá ahí, y vosotros iréis consiguiendo puntos y superando niveles. Si encuentra alguna fisura, se saldrá, llenando el medidor de "agua fuera".

Junto a los "uppers" constructores bajarán también del cielo otro tipo de piezas. La más importante, claro, las **bolas de fuego**, que secan el agua almacenada y bajan el nivel del fatídico medidor. Y también esperad bombas, **lluvia, nieve, cubitos de hielo, minas...** Si conseguimos mantener la suficiente cantidad de agua, un bonito arcoiris cruzará la pantalla multiplicando la puntuación, y si **construimos un lago profundo, entonces veremos un patito** que también elevará nuestros números.

La oferta de «Wetrix» se hace todavía más atractiva en sus modos de juego. Además del **"classic"**, presenta un modo **profesional**, para los que queráis empezar fuerte; **"handicap"**, que añade problemillas al desarrollo de la partida; **"challenge"**, que plantea diversos desafíos; un **multiplayer** para dos jugadores; y por fin el sabio "practice".

Este «Wetrix» al final nos ha convencido, pero no cabe duda de que **está pensado para gente más habilidosa** de lo normal. No nos entendáis mal: todo el mundo puede pasar un rato estupendo con él, pero las buenas puntuaciones sólo están al alcance de unos pocos. Que aguanten el chaparrón, que se acostumbren al manejo y colocación de las piezas, a que el mando no responde tan eficazmente... Si estáis dispuestos, desde luego que **merece la pena.**

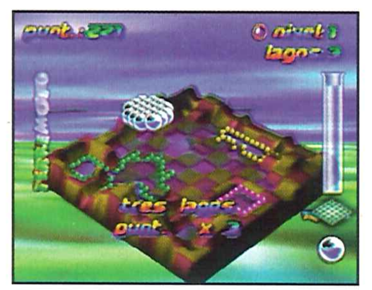
Un par de lecciones...






La mecánica del juego es fácil. Hay que ***formar presas con los uppers o piezas rojas para almacenar el agua****. Lo mejor es bordear todo el terreno, porque el agua tiende a escaparse por cualquier fisura. Las piezas verdes se utilizan para alisar: bien desdoblar lagos o bien bajar el nivel de algunas presas, y así evitar los* ***terremotos****. Las bombas es mejor tirarlas sobre las construcciones más altas, que deberás poner en las esquinas, y por fin las bolas de fuego secan el agua del lago en que caigan.*







Por fin un puzzle que presenta situaciones innovadores y originales, más allá del típico "encajalotodo". ¡«Wetrix» es rompedor!



En un dique lo suficientemente alto, aparecerá un patito que multiplicará la puntuación. El arco iris significa que conservamos un buen nivel de agua.



Muchas construcciones demasiado altas causan inestabilidad en el terreno, y a no ser que apliquemos bombas sufriremos un terremoto.



Hay un reloj a la izquierda de "nivel", que marca el tiempo que os queda para subir de dificultad.



Si tiráis una bomba sobre un agujero hecho por otra bomba, recibiréis a cambio una rebomba.

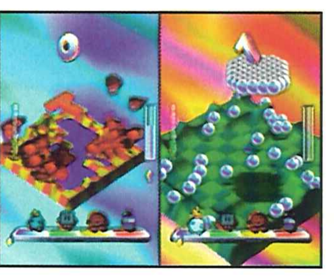
Para manos expertas







Los ***modos de juego son uno de los grandes atractivos*** *de «Wetrix». Están diseñados para poner las cosas aún más difíciles y para que, más que nunca, el cartucho dure y dure. Los modos* ***"handicap" y "desafío"*** *retan a cumplir objetivos o simplemente a* ***jugar en un terreno retocado*** *y sobre unas condiciones extremas (capas de hielo, elevación de terreno...).*

El modo multijugador *se queda en dos participantes cuyo objetivo es llenar su indicador de energía a base de evaporar el agua. En la parte inferior de la pantalla están los "poderes" que podemos enviar al rival: agua, hielo, terremotos y bombas, que se activarán en función del indicador de energía. Cada vez que veas moverse a un "monstruito", pulsa Z y ya verás...*

El Análisis

GRÁFICOS  88

Gratificantes como poco. Originales, diferentes y con unos efectos alucinantes.

MOVIMIENTOS  83

Echamos de menos algo de agilidad extra a la hora de mover las piezas. Hay opción para jugar con el stick analógico o con la cruceta digital.

SONIDO  85

Los efectos son correctos y la música cumple su función. Es el primer juego con voces en castellano, pero lamentablemente suenan demasiado a lata.

JUGABILIDAD  83

No es fácil coger el tranquillo. El nivel de dificultad sube rapidísimo y algunas perspectivas no están bien conseguidas.

ENTRETENIMIENTO  90

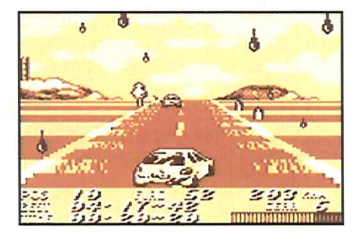
Es fresco e innovador. Sorprende con elementos y situaciones nunca vistas en un puzzle, y tiene un menú de modos de juego muy interesante.

TOTAL 88

- **Jugabilidad VS entretenimiento.** *Sorteando algunos problemillas en el control y entrenando mucho, «Wetrix» os absorberá sin remedio.*
- *Es un lujo oír algo en castellano en esta consola, pero lo sería más aún si* **la voz sonara menos metálica.**
- *Los* **modos de juego** *constituyen una oferta absolutamente tentadora. Esto sí es de lo mejor que hemos visto en cualquier puzzle.*
- *Aunque* **la competencia es fuerte** *-«Bust-A-move 2» y «Tetrisphere»-, a su favor ofrece un planteamiento original y un buen despliegue técnico.*

V-RALLY

No se puede hacer más rápido



Las carreras de «V-Rally» son tan reales que incluso imitan el clima típico *de los lugares en los que corréis. Si estáis en el rally Safari, por ejemplo, siempre hace sol y buen tiempo. Pero si os marcháis a Inglaterra, lo más probable es que os encontréis con tramos lluviosos. Y ni que decir tiene que en el rally de Suecia os espera un terreno totalmente nevado, con copos bajando por la pantalla y todo.*

GAME BOY
INFOGRAMES
INFOGRAMES
CARRERAS
2 MEGAS
3 NIVELES DE DIFICULTAD
PASSWORDS

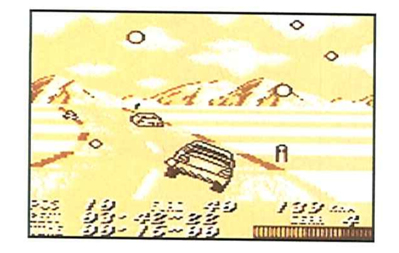
Este verano, las carreras de moda se juegan en Game Boy. Infogrames ha desarrollado una versión increíble de «V-Rally» con la que podéis presumir de bólido ante cualquiera. Los que pensaban que era imposible hacer correr de esta manera a una consola tan pequeña, ya pueden ir pidiendo mil perdones, porque estamos con seguridad ante el **cartucho más veloz que ha pasado por la portátil.**

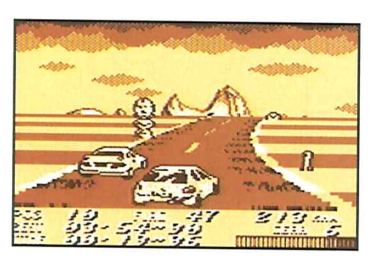
El garaje del juego cuenta con **cuatro coches reales renderizados** a todo lujo que en pantalla dan una imagen espectacular. No sólo enseñan la parte trasera, sino que en las **curvas muestran una perspectiva en 3/4** que aumenta el realismo de los movimientos. Incluso reaccionan de forma diferente en los vuelcos según la velocidad a que vayáis. Unas veces todo queda en un susto, pero otras dais varias vueltas de campana que os hacen perder varios segundos.

¿Y la sensación de velocidad? Pues de sensación nada, porque aquí lo que hay es **velocidad pura y dura**. Sólo tenéis que cogerle el punto a la conducción, pasar unas cuantas curvas sin chocaros y ver cómo vuestro coche se embala de una manera formidable. El efecto se consigue con el paso a cien por hora del scroll a base de líneas horizontales, pero también están magníficamente logradas las subidas y bajadas de la carretera. Además, el **tratamiento diferenciador de los diez circuitos** consigue sensaciones distintas entre uno y otro. No es sólo que todos tengan sus elementos característicos (el Coliseo en Italia, las estatuas en Grecia...), sino que además os encontréis con **pistas "off-road" y otras de asfalto**, con carreteras secas, lluviosas y hasta nevadas. Esto os obliga a adaptar vuestra conducción a cada carrera, porque **los vehículos responden de manera diferente según las condiciones del terreno.**

El mejor juego de coches para Game Boy

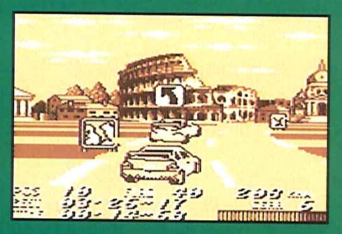
El control os obliga a usar con frecuencia el botón de freno y a estar muy atentos a las señales de aviso, porque el mínimo fallo os puede costar varios puestos en la clasificación final. Quizá se echa en falta una opción para poner a punto el vehículo, pero por lo demás **esta versión de «V-Rally» es completísima**. Los dos modos de juego, **campeonato y arcade**, cada uno con sus pistas, prometen competición para rato, y el nivel de dificultad y los diez participantes en carrera suponen un auténtico desafío para cualquier piloto.





En todas las carreras salís en último lugar (los décimos) y tenéis que remontar hasta el triunfo.

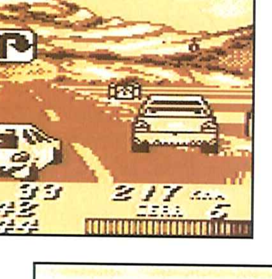
Cada país con su circuito



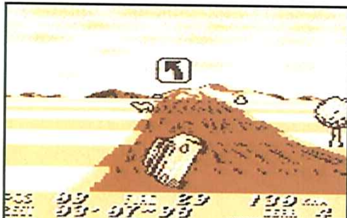
El **paisaje** de cada circuito es **perfectamente reconocible**. La aparición del **Coliseo en Italia**, las estatuas y columnas en **Grecia o las chozas del Rally Safari** son algunos de los escenarios que le ponen ambiente a las carreras.

Los avisos de las curvas son fundamentales para anticipar el giro y poder tomarlas con la suavidad necesaria. Que no se os pase ninguno.

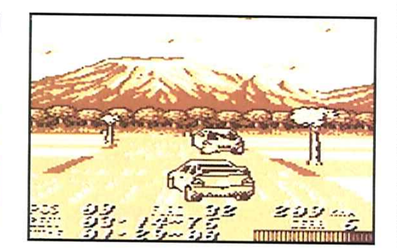




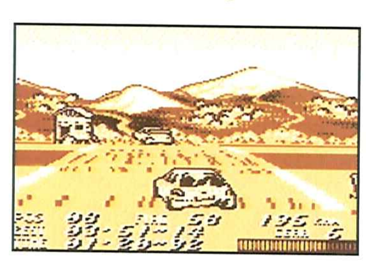
Esta versión de «V-Rally» es una proeza técnica. Infogrames ha creado el juego de carreras más rápido que haya salido nunca para la portátil



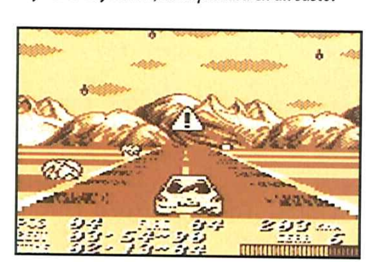
Los vuelcos dependen de la velocidad a la que vayáis. Si hay suerte, éste quedará en un susto.



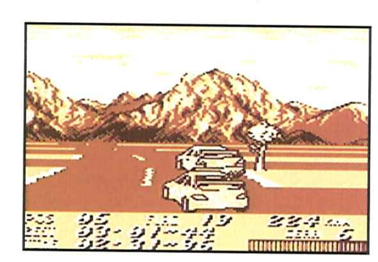
Dos coches a la vez en pantalla es lo máximo que se puede permitir la portátil. Un lujo en todo caso.



Los coches muestran una perspectiva en 3/4 cuando giran. Así el realismo es mayor todavía.

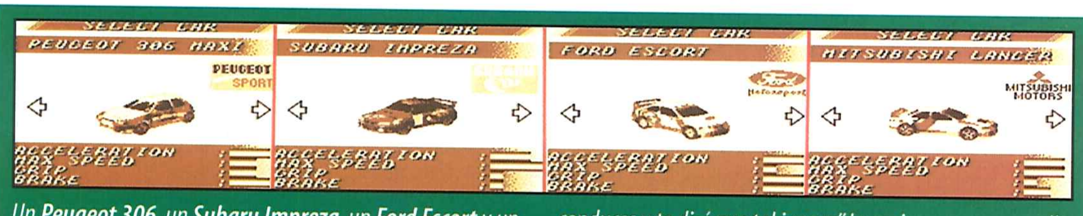


Esta señal os avisa de que se aproxima algún obstáculo o existe un desnivel en la carretera.



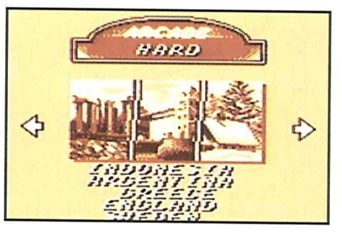
Las rayas horizontales del scroll pasan a toda velocidad y crean un gran efecto de movimiento.

Así es fácil ganar el mundial de rallys...



Un **Peugeot 306**, un **Subaru Impreza**, un **Ford Escort** y un **Mitsubishi Lancer** son los cuatro coches de «V-Rally». Cada uno tiene características propias de **aceleración, velocidad, agarre y frenado**, así que se cumple lo de "dime que coche conduces y te diré qué tal juegas". Lo mejor es que empecéis con el **Peugeot y el Ford, que se manejan mejor en las curvas**. Cuando ya controléis, podéis pasaros al Subaru y luego al Mitsubishi, que tienen más punta de velocidad.





Los dos modos de juego de «V-Rally» son Arcade y Campeonato. El primero tiene tres niveles de dificultad, cada uno con más circuitos que el anterior; y os obliga a llegar a tiempo a cada Check-Point para seguir en carrera. El modo Campeonato, por su parte, es una competición en la que se alza con el triunfo el piloto que más puntos reúna al final de todas las carreras.

El Análisis

GRÁFICOS  94

Coches renderizados, escenarios que se generan en tiempo real... ¿recordáis que estamos hablando de la Game Boy?

MOVIMIENTOS  95

No existe un juego más rápido para tu portátil. Los escenarios pasan como centellas, y los vehículos giran y vuelcan con inusitado realismo.

SONIDO  92

Le han dado toda la importancia a los efectos. Se oyen frenazos, acelerones, trompazos y hasta bruscos cambios de marcha.

JUGABILIDAD  93

Pronto te acostumbras a la velocidad, y la conducción sube muchos enteros en cuanto aprendes a tocar el freno cuando es debido.

ENTRETENIMIENTO  94

Un arcade de primera con sensaciones igualitas a los juegos de consolas más potentes.

TOTAL  **93**

- Lo principal en un juego de carreras es la sensación de velocidad, y **esta versión de «V-Rally» es tan rápida** como la que más. Infogrames ha conseguido una **proeza técnica** con ella.
- El **tratamiento de los escenarios es fantástico**. ¡Todavía les ha sobrado espacio para incluir elementos diferenciadores de cada uno!
- Tener **vehículos reales** es una gozada. Además, las características particulares de cada uno se notan también en el control.
- Éste es, sin duda, **el mejor juego de coches disponible para Game Boy**. Si os gustan las carreras, no podréis pasar sin él. Es una bomba.

Nintendojo

¡ ESPERAMOS VUESTRAS CARTAS !

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a **Hobby Press, S. A., Nintendo Acción, C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre **"Nintendojo"**. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admiten anuncios de carácter comercial.

VENTAS

Vendo *Mario 64* de N64 por 5.000 Pta. Francisco. Tel. 957/ 51 32 39.

Vendo *DKC 3, DKC, Yoshi's Island y Plok* de SNES por sólo 10.000 Pta. Alberto. Tel. 91/ 314 83 05.

Vendo Super Nintendo (dos mandos + *Starwing* + *Castlevania* + *DKC 3* + *Super Mario All Stars* + *Soccer Shootout*, por 25.000 Pta. José. Llamar de lunes a viernes de 20,30 a 22,30 horas. Tel. 923/ 25 56 94.

Vendo N64 con un mando y Controller Pak por 20.000 Pta. Vendo los juegos de N64 *Killer Instinct, Mario 64, GoldenEye, Wave Race e ISS 64* por 4.500 Pta cada uno. Alberto. Tel. 91/ 303 37 43.

Vendo *Extreme G* por 8.290 Pta y *FIFA'98* por 10.490 Pta (cajas, instrucciones y gastos de envio incluídos). Sólo Península. Alberto. Tel. 91/ 654 05 58.

Vendo Game Boy con cuatro juegos: *Toy Story, Soccer, DKL y Megaman 3*. Seminuevos. Vendo por 6.000 Pta. Preguntar por Isaac. Sólo Barcelona. Tel. 93/ 699 28 86.

Vendo Super Nintendo + dos mandos + *Super Mario All Stars* + *Terranigma* + *Illusion of Time (Guía incluída)* + *DKC 3* + *Legend* + *Zombies*, todo en perfecto estado por 20.000 Pta. También vendo los juegos por separado. José. Tel. 91/ 441 32 16.

Vendo Super Nintendo por 8.000 Pta y varios juegos a mitad de precio. Llamar de 15 a 22 horas. Preguntar por Mar. Tel. 952/ 22 07 95.

¡Super Ganga! Vendo Game Boy Pocket con dos días de uso por sólo 7.000 Pta. Llamar de 18 a 19 horas. Preguntar por Jorge Luis. Tel. 96/ 552 54 49.

Vendo Super Nintendo con un mando, un Joystick, y los juegos: *Super Mario All Stars, Killer Instinct, Super SWIV, Urban Strike y Primal Rage.* Todo por 20.000 Pta. Javi. Tel. 956/ 53 10 66.

INTERCAMBIOS

¡Urgente! cambio *Wave Race 64* de N64 por *Wayne Gretzky's 3D Hockey o Blast Corps* de la misma consola. Preguntar por José (hijo). Tel. 948/ 83 61 04.

Cambio *Mario 64 por FIFA'98* de N64. Enrique. Tel. 96/ 383 78 35.

¿Eres sevillano/a? aprovecha esta oferta y cambia tu *GoldenEye* por uno de los mejores juegos de N64: *Mario 64*. Sólo tardes. Preguntar por Abraham. Tel. 954/ 44 21 28.

Cambio juego de N64: *Diddy Kong Racing* por *Goldeneye* abonando 2.000 Pta. Preguntar por Lucas. Tel. 977/ 55 23 24.

Cambio los juegos: *Mario 64 o Diddy Kong Racing*, por *Blast Corps, ISS 64 o Turok*. Néstor. Tel. 91/ 562 01 22. Sólo Madrid.

Cambio *Diddy Kong Racing por ISS 64, y Mario 64 o Blast Corps* por *FIFA: Rumbo al Mundial'98*. Preguntar por David. Sólo Valencia. Tel. 96/ 391 56 80.

Cambio *Super Mario 64 por Extreme G o Lamborghini* de N64. Sólo Sevilla. Víctor. Tel. 94/ 561 10 06.

Cambio *Lylat Wars más Rumble Pak*, por *GoldenEye o Diddy Kong Racing*. Javi. Tel. 96/ 342 26 63.

VARIOS

Vendo o Cambio *Wave Race y Mario 64* de N64 en perfecto estado y casi sin estrenar por 5.000 o 6.000 Pta cada uno. O bien los cambio por otro juego de N64. Preguntar por Daniel. Tel. 952/ 33 51 19.

Vendo o cambio *Turok o Wave Race* de N64. Ambos en perfectísimo estado, con trucos y guías. Precio a convenir. Preguntar por Jesús. Tel. 939/ 10 12 56.

Cambio o Vendo *Mario 64* por 7.000 Pta. Lo cambio por *Turok*. Jordi. Barcelona. Tel. 93/ 226 73 94.

Vendo *Shadows of the Empire* por 5.000 Pta. Lo cambio también por *Doom 64, Turok, Top Gear Rally* o algún otro juego. Sólo Badajoz y Cáceres. Llamar tardes y fines de semana. Preguntar por José Carlos. Tel. 924/ 25 39 28.

Cambio *MK Mythologies* por *Wave Race 64 o GoldenEye*. También lo vendo por 9.500 Pta, con los códigos de todas las fases. Llamar al Tel. 958/ 44 25 43. Enmanuel.

Cambio *Super Mario 64 y Diddy Kong Racing* por cualquier otro juego de N64. También los vendo a 6.000 Pta cada uno. Llamar de 16 a 17 horas. Preguntar por Carlos. Tel. 968/ 75 05 10.

Cambio *F-1* de N64 por otro de la misma consola. O vendo por 6.000 Pta. Preguntar por Francisco (hijo). Tel. 950/ 22 17 96.

Vendo *Turok* con códigos y tarjeta de memoria roja por 8.500 Pta, y sin tarjeta por 7.000 Pta. O cambio por *Mace, Fighter's Destiny o ISS 64*. Preguntar por Iván. Sólo Madrid. Tel. 91/ 519 02 38. URGENTE.

COMPRAS

Compro juegos para N64 a mitad de precio. Preguntar por Antonio. Sólo Barcelona. Tel. 93/ 370 39 30.

Compro *Lylat Wars + Rumble* por 7.000 u 8.000 Pta O *Snowboard Kids* por 8.000 Pta Preguntar por Andrés. Sólo de Martes a Jueves a partir de las 18 horas. Tel. 91/ 682 16 90.

Compro los juegos de Game Boy: *Kid Dracula, Parodius*. Interesados preguntar por Manuel. Llamar al mediodía. Tel. 96/ 517 71 20.

Compro *Top Gear Rally y Lamborghini* por 7.000 Pta los dos. Compro Game Boy Pocket (roja) por 6.000 Pta. Escribir a: Joseba Vaquero, C/José María de Ugartebun, 7-2º A. 48007 Bilbao (Vizcaya).

Compro Nintendo Super Scope. Precio a convenir. Preguntar por Pablo. Llamar al mediodía. Tel. 926/ 56 12 38.

Compro cualquier juego de N64 por 4.000 Pta. Excepto: *Goldeneye, Diddy Kong Racing, Mario 64, Super Mario Kart*. Llamar al Tel. 922/ 68 00 66. Preguntar por Nacho.

Compro *Mario Kart 64 o Diddy Kong Racing*. Precio a convenir. Preguntar por Felipe (hijo). Tel 91/ 619 12 66.

Compro por 4.000 Pta cualquiera de estos juegos: *Mario 64, Turok, GoldenEye y Duke Nukem 64*. Sólo para Elche y alrededores. Preguntar por Germán. Llamar de 19 a 23 horas. Tel. 96/ 544 66 69.

Compro *GoldenEye* por 4.500 Pta. *Top Gear Rally* por 6.000 Pta. *ISS 64* por 6.000 Pta. y *Duke Nukem 64* por 6.500 Pta. Llamar a partir de las 18 horas. Preguntar por Santiago (hijo). Tel. 987/ 21 29 08.

Compro *Wave Race 64* por 5.000 Pta. También estaría interesado en comprar *Quake, Goemon y NBA Courtside* a buen precio. Y *Top Gear Rally* por 7.000 Pta. Preguntar por Jonás. Tel. 969/ 29 21 50.

CLUBES

Nuevo club de trucos para N64. Apúntate ya, es gratis. Preguntar por Daniel. Tel. 942/ 54 04 21.

Club Goldeneye's especializado en N64 y SNES. Intercambio de trucos y comentarios de juegos, rol, manga... Gratis. Escribe a: Sergio Morcillo Pretel, C/José M. Jiménez Díez, 8 D-16. 18007 (Granada).

Quiero formar un Club de Bola de Dragón. Les enviaré dibujos. Si quieres formar parte, escríbenos a: Jorge Miranda Alonso, C/Núñez de Arce, 13. 35005 Las Palmas.

Hola soy un consolero del otro continente. Estoy formando un club sobre las consolas de Nintendo, sobre todo de Game Boy y N64. Si te interesa formar parte para cambiar juegos, trucos, opiniones, etc... sólo tienes que escribir a: Alladin Jbara, 7 Rue Zayou. 60050 Ahfir (Marruecos).

Club N64 si eres de Granada y tienes una N64, tienes la oportunidad de quedar con un grupo de 7 niños para jugar 24 horas al día. Es totalmente gratis, y podrás preguntar cualquier duda sobre los juegos de esta consola. Preguntar por Ricardo. Tel. 958/ 81 38 81. Sólo Granada.

CUPÓN NINTENDOJO

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia .... Código Postal .... Teléfono ....

Texto: ....

....

....

....

....

....

❑ Ventas ❑ Intercambios ❑ Varios ❑ Compras ❑ Clubes

guías y trucos

Nintendo Acción

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS



Mystical Ninja Starring Goemon

Primera entrega de la más exhaustiva y completa guía de juego que se ha hecho con el cartucho de Konami. No te conformes con menos, y empápate con este destripe.

Página 66

Lufia sigue su marcha

En esta segunda entrega podrás conocer a nuevos compañeros de viaje, y te enfrentarás a más laberintos imposibles.

Página 70

Duke Nukem 64

Empiezan a llegar las fases complicadas, eh, Duke. Pero a ti no hay cerdo que se te resista, ni secreto que no puedas descubrir. Sobre todo con esta pedazo de guía...

Página76



Yoshi's Story

Atención. Oportunidad única. Dos nuevos mundos de Yoshi´s Story destripados. Como nuevo. Fácil de entender y de poner en práctica. No hace falta que llames a ningún sitio. La cita es aquí mismo.

Página 82

EL TRUCO DEL MES

FORSAKEN

Todos los niveles





En la sección de trucos encontrarás más códigos y passwords para sacarle todo el partido al genial juego de Acclaim. No se puede pedir más.

Empezamos muy fuerte. Con un poderoso truco que te permitirá acceder a todas y cada una de las fases de este juego. Visitar todas las rutas, irrumpir en la morada de los peores monstruos y abrir el modo batalla. El truco en cuestión consiste en pulsar A, R, Z, pad arriba, pad arriba, C arriba, C abajo, C abajo en la pantalla donde pone Press Start. Si no lo veo, no lo creo.

Otros trucos...

QUAKE

Todos los trucos posibles: pasar de nivel, arsenal completo, modo GOD. ¿Cómo? En la pantalla de passwords escribe QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ hasta que diga password incorrecto. Ve a la pantalla de opciones y...

EXTREME G

Introduce el código 81GGD5 para desbloquear las motos normales, descubrir las ocultas y hacer que aparezca un circuito secreto de bonus.

TETRISPHERE

Para jugar con personajes secretos, en la pantalla donde escribes tu nombre, pulsa L, C derecha, C abajo. Si en la misma pantalla pones LINES, abrirás un nuevo modo juego. Y si quieres escuchar unas melodías de las buenas, que estaban escondidas, G (cabeza de Alien) AMEBOY.

¡LECTORES!

REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

Más trucos: • NBA Courtside • Bust-A-Move 2 • Diddy Kong Racing • Rampage • Aerogauge



CAPÍTULO 1

Mystical Ninja Starring Goemon

Tiene mucha miga el RPG de Konami. Sí, sí, parecía fácil, pero no veáis la de puzzles con los que hay que lidiar. Afortunadamente ya tenéis aquí la primera entrega de nuestra guía para salir vivo del Japón de Goemon.

1. DESTINO: MONTE FUJI OBJETIVO: CONSEGUIR LA CHAIN PIPE (PIPA CADENA)

Goemon empieza la aventura en su casa de Oedo. Sal de ahí, gira a la izquierda del árbol de las hojas rosas, ve a la izquierda y entra por la puerta. Ve a la izquierda, pasa por el arco rojo, luego a la derecha y entra por la puerta.

Sigue el camino a la derecha. Cruza el puente de madera y continúa adelante. Entra por la puerta que aparece en lo más alto y te plantarás a los pies del Monte Fuji.

Desde la base, ve adelante y sube la primera escalera. Ve a la derecha y vuelve a subir otra escalera. Ahora vamos a darte las indicaciones exactas para llegar arriba, pero la verdad es que el camino es muy fácil y casi no ofrece alternativas.

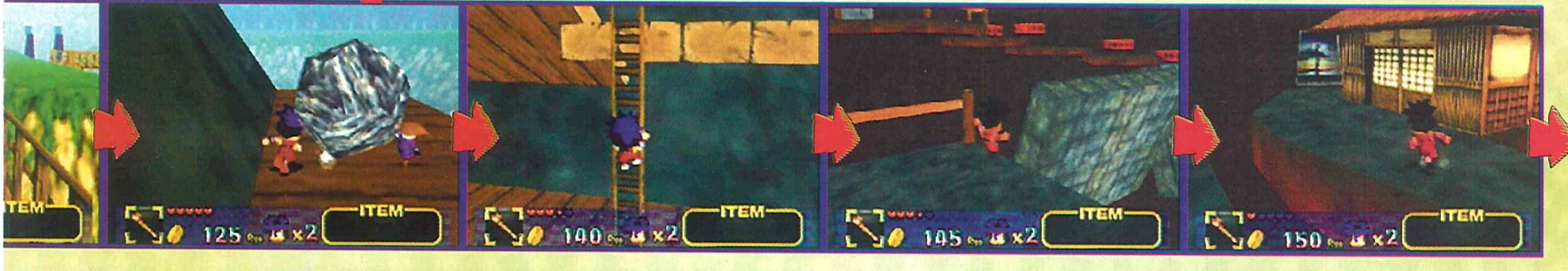
Ve a la izquierda y salta los dos "huecos" entre las plataformas. Sigue adelante y sube la escalera. Ve a la derecha, salta los otros dos huecos, y sube por la nueva escalera.

Ahora avanza a la izquierda cuando las plataformas móviles estén quietecitas. Después continúa adelante y entra por la puerta del muro de la derecha.

Llegas a una zona llamada "Crater". Sube las escaleras y entra por la puerta. Mucho ojo con las plataformas puente y con los muelles que suben y bajan. Para estas últimas que sepas que siempre hay hueco para pasar, pero que hay que ir con mucho tacto. Ve a la izquierda, salta sobre el hueco y sube la escalera.

Derecha y escalada de nuevo. Entra por la puerta que verás a la izquierda y dentro de la casa habrá alguien esperándote. Habla con él y elige "Do you have a good pipe?" cuando te pregunte. Te dará el objeto que buscas. Cuando salgas, pierde un poco el tiempo investigando lo que se esconde tras las puertas que rodean la construcción.

eviada para resolver la aventura









2. DESTINO: TRANSFORMED OEDO CASTLE OBJETIVO: DERROTAR A CONGO Y CONSEGUIR SUPERPASE

Para salir del monte Fuji no hace falta que deshagas todo el camino andado. Basta con entrar por una de las puertas que decíamos arriba y tirarte al vacío.

Volvemos a Oedo (cuidado con los bichos sin nombre-ni-forma que se lanzan a por ti), cruzamos la puerta, pasamos la choza del "fortune teller", seguimos a la derecha y entramos por la puerta de madera.

Toma la primera a la izquierda, la que va a través del arco rojo. Luego sigue la pared izquierda y entra por la puerta doble de madera. Cruza el puente que aparecerá ante ti y traspasa la puerta.

Es hora de utilizar tu "chain pipe", así que cambia de arma (con el botón C izquierda) y agárrate a los bloques con estrella para cruzar al otro lado. Continúa el único camino posible y llegarás a una puerta de madera. Crúzala, sube por las rampas y en segundos verás otra puerta. Es la entrada al castillo de Oedo. El cartel de la puerta te permitirá salvar la partida.

La primera sala está llena de jarrones con monedas. No te canses de pillar oro, y cuando acabes con todas, sal de la habitación y vuelve a entrar. Encontrarás las cestas intactas. Cuando te hartes, sal y ve hacia la izquierda en busca de la primera llave de plata. Utiliza tu "chain pipe" para salvar los "huecos" y al fondo, sobre un pedestal, espera la llave de marras.

Gira, vuelve sobre tus pasos y dirígete a la puerta con cerradura de plata. En la nueva sala, busca otra puerta a la derecha que te llevará a una habitación llena de enemigos rechonchos. Acaba con ellos para conseguir la segunda llave de plata.

Sal de la habitación y continúa hacia adelante siguiendo el camino. Al final, salta a la izquierda al agua.

Sigue por la cara izquierda de la habitación y entra por la puerta que tiene cerradura de plata. Continúa el camino, coge de nuevo el puente y llegarás a una habitación con extraños objetos volantes. Cárgate unos cuantos y aparecerá la tercera llave de plata.

Ahora entra en la puerta con la cerradura, luego ve a la derecha y entra por la puerta. En la nueva habitación ve otra vez a la derecha, después sigue el camino a la izquierda y por fin entra por la nueva puerta. Otra vez una sala llena de enemigos donde hay que atacar a fondo, o sea cargárselos, para pillar la llave de oro.

Con la llave en tu poder, sal de la habitación y ve a la izquierda. Sigue el camino a la derecha y entra por la puerta.

Utiliza la "chain pipe" para salvar el "precipicio" y entra por la puerta de la pared de la izquierda que tiene una cerradura dorada. Por cierto,



al lado hay otra habitación con monedas y energía.

En la esquina superior izquierda encontrarás el ascensor que te elevará al siguiente nivel. Una vez arriba, ve por el camino que va a la izquierda (salta las filas de robots), luego otra vez a la izquierda y al final del camino verás una puerta que atravesar.

¡Ah! Ya estás en la habitación de las plataformas gigantes. No te asustes, que es más fácil de lo que parece. Súbete a una de las plataformas cuando esté abajo. Y una vez arriba, salta a la de en medio y te harás con la cuarta llave de plata. Baja y dirígete a la puerta con cerradura de plata.

Después entra en la puerta que hay en la pared izquierda, continúa adelante y utiliza de nuevo la "chain pipe" para alcanzar el otro lado de la habitación. Entra por la puerta del fondo. Luego por la que está en la pared izquierda, y en la nueva sala, en la esquina superior derecha está la última llave de plata. Sal, ve a la derecha y cruza la puerta.

Vuelve a poner en marcha tu "chain pipe", y entra por la puerta de enfrente. Ve a la derecha siguiendo el camino y atraviesa la puerta bloqueada con la cerradura de plata. Sal después por la única puerta que aparece, pero date prisa porque los ninjas asesinos no se andan con chiquitas. Salta entre las grandes plataformas que suben y bajan y dirígete a la esquina superior izquierda para encontrar la enésima puerta.

Entra, ve a la izquierda y salta al segundo ascensor que nos llevará al nivel donde está el enemigo final. Una vez arriba, ve a la izquierda y cruza otras tres puertas que te dejarán a los pies de CONGO!!

Acabar con esta cabeza infame es realmente fácil. Lee con atención las indicaciones que hemos incluido en el recuadro especial y todo será coser y cantar.

Cuando te le cargues, recibirás el Miracle Moon. Después charlarás con los Señores del Castillo para conseguir el Super Pass. Y el episodio se cerrará salvando la partida.







3. DESTINO: LOCALIZAR EL TRITON SHELL OBJETIVO: DERROTAR A KASHIWAGI

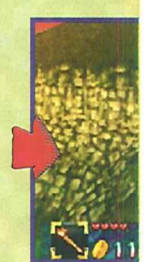
Tras la hazaña, apareces en Oedo Town. Desde donde te dejan, sigue el camino a la izquierda y entra por la puerta de madera. Baja por las rampas y entra por otra puerta de madera. Tírate al agua. Verás un agujero en el muro: sigue por ahí. Cruza también el siguiente, continúa a la derecha, y al final verás unas plataformas que llevan al puente guardado por dos soldados. Tienes el Super Pase, así que no hay problema.

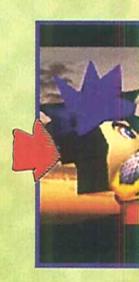
Cruza el puente y ve a la derecha, a través de la puerta de madera, para introducirte en un túnel. No te confundas.

Continúa el camino lidiando con unos cuantos enemigos y sal por la puerta que aparece al final.

De frente, unas gigantescas plataformas rocosas en forma de escalera te permitirán alcanzar un camino de losetas grises que te llevarán de cabeza al Triton Shell, después a conocer a Impact y por fin a pelearte contra Kashiwagi.

¿Cómo luchar contra este Señor de la Guerra? Bueno, antes que nada Impact deberá recargarse de energía arrasando ciudades y monstruos, y luego, con esos números, enfrentarse a Kashiwagi. Atento a sus formas de ataque. Los "paraguas" y misiles evítalos con tus lasers. Cuando te vaya a plantar la mano en la cara, suéltale un puñetazo antes de que te toque. Tu principal ataque debe ser con el "chain pipe". Presiona el botón R y cuando le tengas en tus redes, pulsa A + B a buen ritmo hasta que le inmovilices del todo. Suelta el puño y ya verás cómo baja su energía. Antes de caer derrotado, Kashiwagi te enviará el arma definitiva: un caballero virtual del que sólo podremos defendernos a base de tortazos. Finiquitado el duro enemigo, salva la partida y descansa.





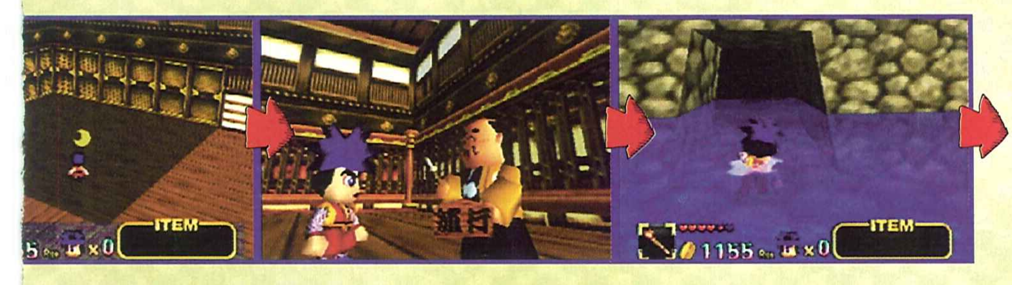
JEFE CONGO



JEFE KASHIWAGI

Utiliza contra él una estrategia de acoso y derribo. Siempre Botón R, luego A+B, y por fin superpuñetazo. Evita sus misiles con tus lasers.








La primera parte de Goemon no es excesivamente complicada. El recorrido es casi lineal, las plataformas, fáciles, y los enemigos caen rápido.

Tiene un par de ataques y un punto muy débil. Para esquivar las llamaradas, fácil, evita su boca. Y para los lasers, salta cuando enfilen hacia ti. El resto del tiempo dale caña al luminoso rojo que tiene en la barbilla y ya verás cómo va explotando poco a poco.





CONSEJOS, PISTAS Y CLAVES DE UTILIDAD PARA GOEMONES

- **Sé sociable y charla con la gente.** Tanto con la que anda tranquilamente por las calles como con la que está dentro de las casas. Conseguirás información fresca y, **dentro de los "cofee shops", sabrosos manjares** para llenar la estamina. Tampoco dudes a la hora de **entrar en las tiendas y usar tu dinero** para aprovisionarte de buenos items.

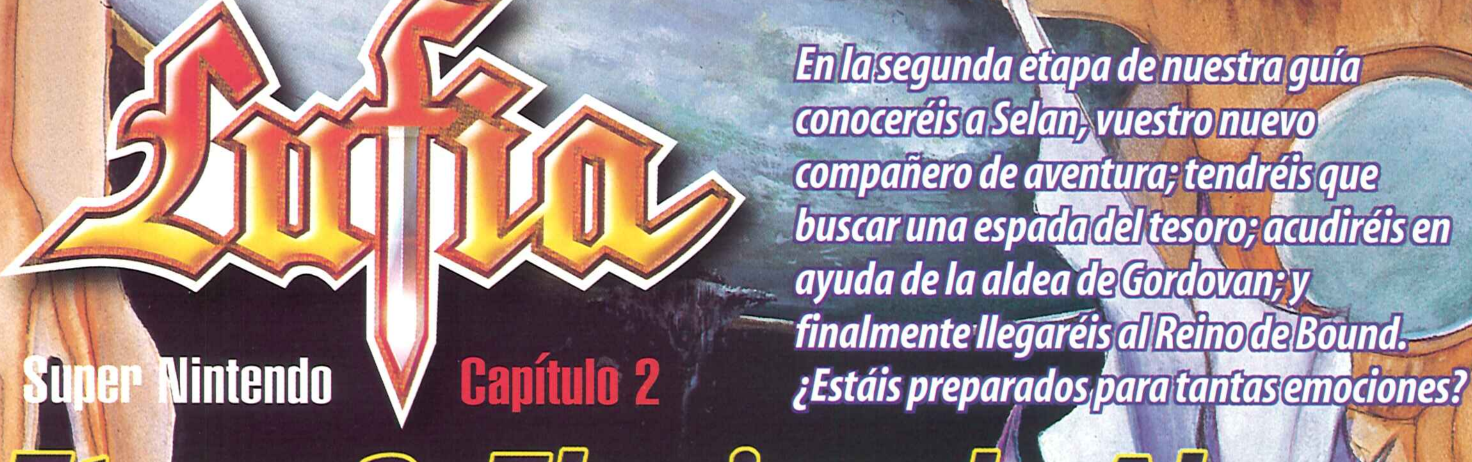
- **Tres gatos "fortune doll" regalan un corazón** nuevecito de energía, así que búscalos y hazte con los que puedas.

- Ojo con las **piedras rodantes que caen desde lo más alto del Monte Fuji.** Llegan por sorpresa. Si no te da tiempo a saltar, prueba a cascarlas con tu arma. A veces da resultado. Y no descuides la retaguardia con los enemigos estáticos.

- Parece lo contrario, pero la verdad es que es **difícil perderse en el castillo de Oedo.** No te dejes asustar por las puertas, en realidad la mecánica pasa por **localizar llaves de plata y puertas con cerraduras de ídem.** A veces las susodichas llaves nos esperan tal cual en algún pedestal, al fondo, y para conseguir otras tenemos que liquidar enemigos o romper objetos. De todas formas no te pierdas las indicaciones que te damos en el texto.

- La **mejor medicina para cargarse a Kashiwagi es el "chain pipe"** que sale de Impact con el **botón R.** Utilízalo cuando el enemigo se quede paradito, pero ojo, que si le tienes atrapado pero le ha dado tiempo a soltar sus paraguas nucleares, no podrás responder al ataque. Una vez que le hayas atraído hasta ti, procura que no se vaya de rositas: una combinación patada-puñetazo es lo mejor para quitarle mucha vida.

- Después de superar alguna prueba importante tendrás la posibilidad de salvar el avance, pero no lo tomes por rutina y **procura guardar la partida siempre que puedas.** Cuando creas que has avanzado bastante, **busca una pensión** en alguna ciudad y salva. O puede pasar alguna catástrofe y perderlo todo.



En la segunda etapa de nuestra guía conoceréis a Selan, vuestro nuevo compañero de aventura; tendréis que buscar una espada del tesoro; acudiréis en ayuda de la aldea de Gordovan; y finalmente llegaréis al Reino de Bound. ¿Estáis preparados para tantas emociones?

Etapa 2: El reino de Alunze

Tanbel y la Torre del Sudeste

En **Tanbel conoces a Hilda y a Guy**, que lo primero que hace es retarte a una pelea en la plaza del pueblo. Sin embargo, cuando vais a empezarla aparece **Camu (1)**, rapta a Hilda y se escapa a la Torre del Sudeste, que es tu próximo destino.

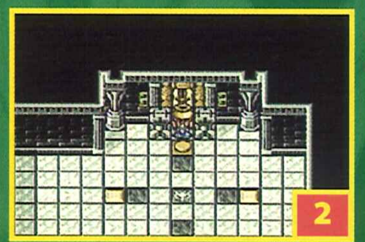
Entra en la torre por la puerta de la izquierda y pisa el símbolo del suelo para que **aparezcan cuatro interruptores**. Pon las **tres baldosas en los inferiores y el jarrón en el de arriba**, de forma que puedas salir por la puerta **(2)**. Sigue adelante y tendrás que pegarte con un Goblin que está parado en medio de una habitación. No es por capricho, es que **debajo suyo hay otro "switch" que abre una puerta al exterior**. Más adelante, pon el pilar sobre el interruptor más oscuro **(3)** y **sube al cuarto piso**.

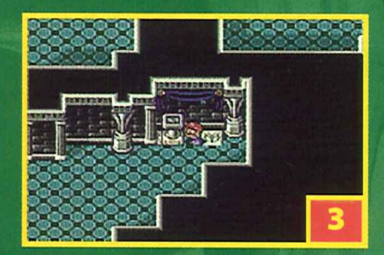
Entra por la puerta de abajo y acércate al **interruptor que hay en la alfombra azul (4)** por la parte inferior, para que no lo tapen unos bloques. Sal al exterior, **activa la palanca (5)**, vuelve a la habitación por la que entraste al cuarto piso y dirígete a la izquierda. Coloca el **pilar en la baldosa que está coloreada** y después pon los jarrones sobre los símbolos de alrededor **(6)**. Pon una **bomba junto al esqueleto** que hay al sur de las escaleras para que aparezca un interruptor **(7)**. Sal, desciende y entra por la puerta. Ahora tienes que **golpear el primer pilar con tu espada**, el segundo con una flecha, y poner una bomba junto al tercero **(8)**. Así podrás llegar hasta el **cofre que tiene la llave del cielo**.

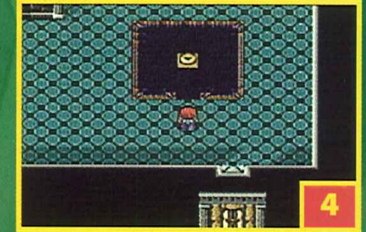
Vuelve a la habitación del esqueleto y sube por las escaleras. Cúrate y salva, porque ahora va a empezar lo bueno. Sal al exterior y cruza la plataforma que bajaste antes. En la **habitación del reloj**, pon la **baldosa sobre el interruptor izquierdo y el pilar sobre el superior (9)**. Atraviesa la puerta y activa el interruptor que hace bajar la escalera. Al salir, pon la baldosa justo debajo del pilar y se **abrirá una puerta secreta (10)**. Sal al exterior, sube por la escalera y cruza la puerta. Tras ella te espera **la pelea con Camu (11)**. Cuando le vences aparece **Iris y te teletransporta a Tanbel**, donde **Guy se une a tu equipo definitivamente**. Cúrate y equípate bien, porque tienes que volver a la Torre del Sudeste. En la **habitación de Camu (12)** te esperan **tres cofres con regalos** de los buenos. Finalmente, vuelve al piso inferior y sal por la puerta del centro.



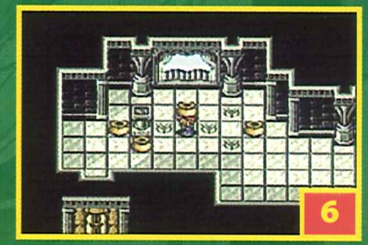
1


2

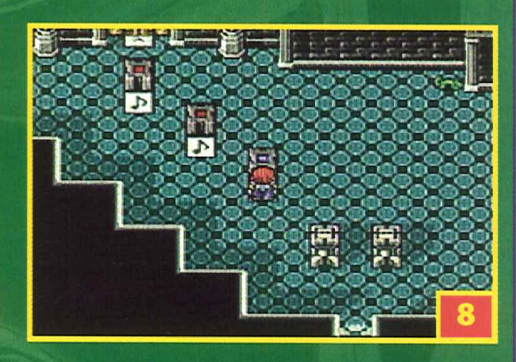

3


4


5


6

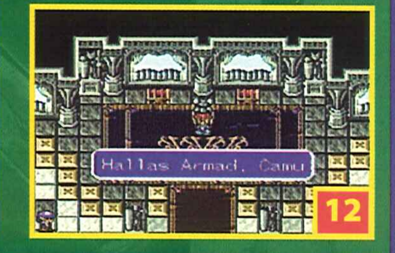

7


8


9


10


11

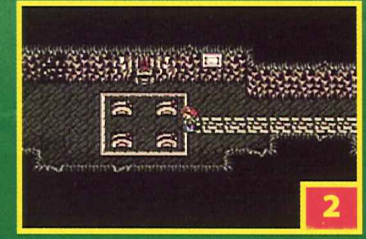


12

Etapa 3: Selan entra en escena

La Manzana de Rubí





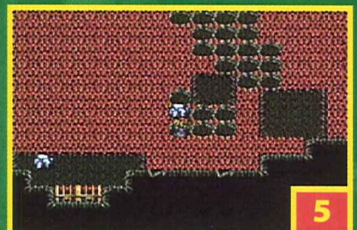


Sigue tu viaje a **Clamento**. Habla con todos, compra nuevo equipo y después dirígete a la **Cueva de Ruby, que está al Norte**. En una de las primeras habitaciones tienes que poner una bomba para que se abra una **puerta secreta (1)**. Después mueve las **cuatro palancas (2)** en el siguiente orden: **superior derecha, superior izquierda, inferior derecha e inferior izquierda para que baje la lava**. Vuela la puerta que hay a la izquierda y utiliza el teletransporte para llegar hasta el **Perro Blindado, tu nuevo monstruo-cápsula (3)**. Vuelve al principio y descubre los interruptores que hay entre la maleza en un par de habitaciones. Baja por estas escaleras **(4)**, **repara el puente** y sigue por la escalera derecha.

En la **zona de la lava, utiliza los bloques de hielo** para llegar a los **dos cofres** que hay en la zona de debajo de la **plataforma central (5)**. Después dispara una flecha al interruptor para crear un puente, vuelve a subir las escaleras y baja por las de la izquierda. Más adelante, corta la maleza de la pared y descubrirás la puerta que esconde la **llave de Ruby**.

Vuelve a la zona de la lava y baja por las escaleras que ves en una plataforma a la derecha. Hay una **habitación para salvar tras unas enredaderas** de la pared, y más adelante te espera la difícil **pelea contra la tarántula (6)**. Cuando ganas conoces a **Jaffy**, que te cuenta la verdad sobre la **Manzana de Rubí (7)**. Ahora debes volver a **Clamento, venderle la Manzana falsa a Rochy** y darle el dinero a Jaffy. Tu próximo destino es **Parcelyte**.





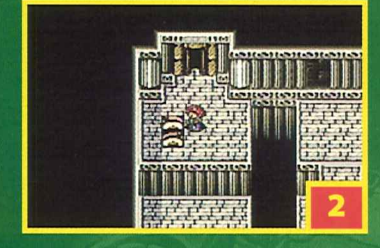




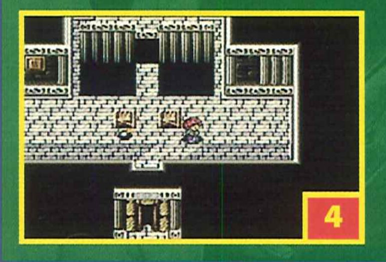
A por la espada del tesoro

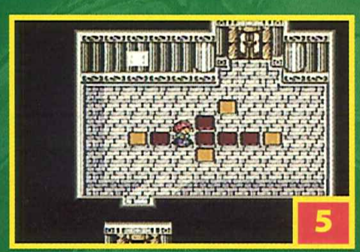
En Parcelyte, y en su **castillo, conoces a Selan** y te encargan tu próxima misión: encontrar la **Espada del Tesoro en un templo que hay al Norte**. Elige la puerta de la izquierda cuando entres, y en la siguiente sala atraviesa un **pasadizo a la derecha (1)**. Coloca el jarrón sobre el interruptor, vuela el muro y **déjate caer por el agujero** del suelo.

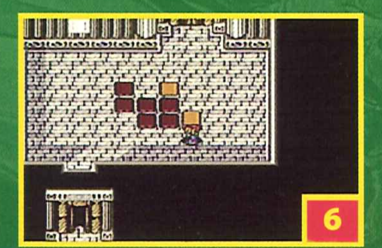
De vuelta al principio, entra por la puerta de la derecha y baja las escaleras que dan a una habitación con **plataformas móviles**. Si tienes paciencia no te costará demasiado obtener todos los tesoros, incluida la **Llave Espada**. Con ella puedes abrir la **tercera puerta que hay en la entrada del templo**. Continúa y llegarás a una habitación con dos parejas de interruptores **(2)**. Los superiores mueven la plataforma arriba y abajo, y los inferiores a derecha e izquierda. Avanza, y en esta habitación entra por el **hueco de la esquina superior derecha (3)**. Te llevarás una sorpresa. Después coloca una bomba en la caja de la izquierda, otra en la de la derecha y ponte sobre el puente, que se moverá cuando exploten **(4)**. Más tarde llegas a **tres habitaciones** que tienen otros tantos puzzles que resolver. En el primero, lleva la **baldosa amarilla del extremo izquierdo al derecho**. En el siguiente **(5)** tienes que hacer esto: **mueve la baldosa roja de la esquina inferior derecha al espacio más a la derecha de los dos que hay en la hilera horizontal. Luego mueve el bloque amarillo de abajo al otro espacio que queda en la hilera**. El tercer puzzle **(6)** se resuelve así: coloca el **bloque amarillo inferior izquierdo bajo la columna de la derecha.En la hilera del medio hay dos bloques rojos. Pon el de la derecha en el hueco que queda en la fila superior, y luego lleva el segundo bloque amarillo contando desde arriba en la columna derecha, a la izquierda de la columna del extremo izquierdo.** Atraviesa la puerta, salva y continúa hasta el enfrentamiento con los **dos payasos (7)**. **Habla con el azul, pelea con él y salva de nuevo cuando le derrotes y reaparezca.** Repite la misma operación con el otro, y después **prepárate para enfrentarte a los dos por separado.** Si ganas, recibes la **Espada del Tesoro y puedes regresar a Parcelyte.**







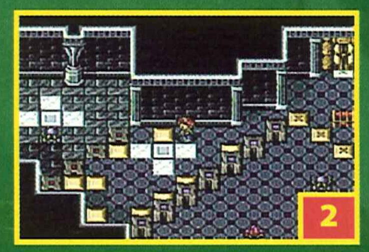






Alerta en Gordovan





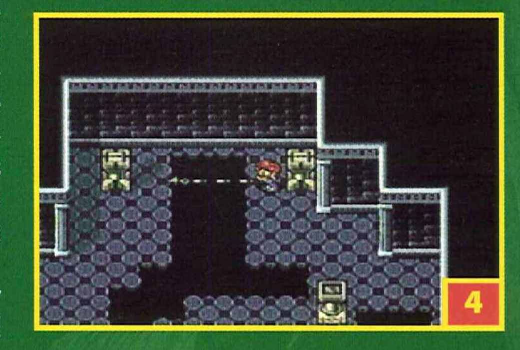


De vuelta en **Parcelyte**, un mensajero anuncia que alguien **ha destruido Gordovan**. Cuando viajas allí te cuentan lo ocurrido y te dicen que vayas a una **torre que hay al Oeste**. Ve a la izquierda al entrar en ella, y **dispara al enemigo cuando esté sobre el interruptor (1)**. Después sube, dispara al **interruptor rojo** y coloca las baldosas de la forma que mostramos **(2)** para que puedas lanzar otra flecha al interruptor. Continúa adelante, sal al exterior, sube por la escalera y **ve al Sur para salvar**.

En el **tercer piso, pon el jarrón sobre el interruptor de la derecha (3)** y sigue el camino de baldosas de la derecha hasta la puerta. Sube y ve al Sur para **conseguir el gancho**. En esta habitación **(4)**, empuja el pilar a la derecha y **avanza enganchándote a los demás**. Más tarde llegas a una sala donde colocas una bomba junto a la caja para que **bajen los pinchos (5)**. Salva después, sal fuera y mueve la palanca. Vuelve a la sala de los pinchos y entra por la puerta derecha para llegar al **ascensor (6)**.

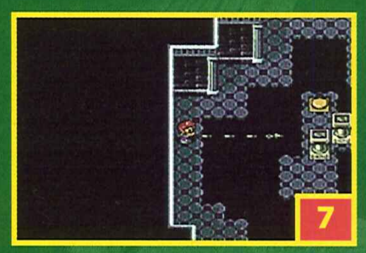
En casi todos los pisos puedes encontrar items y equipación, pero lo más rápido es que vayas al tercero y te dirijas a la izquierda. **Empuja el pilar más cercano a ti dos espacios a la derecha**, después engánchate a él desde el lado izquierdo de la habitación **(7)**, empuja el otro pilar un espacio hacia abajo, y vuelve a mover el primero todo a la derecha. Ahora engánchate al de abajo y colócalo sobre el interruptor. Sal fuera y sube las escaleras.

Al llegar a esta habitación, pisa el "switch" **(8)** y después **golpea los interruptores siguiendo el orden en que se iluminaron** (**apúntalo en un papel, porque cambia en cada partida**). Coge la llave y vuelve al ascensor para subir al **quinto piso**. Allí te **peleas con Gades**, aunque de momento **no puedes ganarle (9)**. Simplemente deja que te mate y espera a que **aparezca Iris para salvarte**. Coge los **tesoros de la habitación y regresa a Parcelyte.**













Hay que reparar el puente

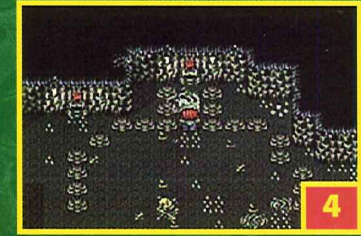




Cuando vuelves al castillo de Parcelyte, **Guy abandona temporalmente el grupo**. Regresa a la torre y crúzala entrando por la puerta de la derecha para llegar a la **aldea de Merix (1)**. Habla con la gente, equípate, salva, y ve hacia la **Cueva del Puente**.

Al entrar, baja las escaleras y cruza la puerta. **Pon una bomba en la puerta oculta** y activa el interruptor. **Cruza el río con el gancho (2)** y más tarde **déjate caer por los agujeros del suelo (3)**. En esta habitación **(4)** puedes cargarte a todos los monstruos de un plumazo si le das un **espadazo a la piedra negra**. Ahora sólo tienes que subir las escaleras que te llevan hasta el puente **(5)** y ya está. Antes de continuar, vuelve a **Merix y habla con Ugene (6)**. Después viaja al Norte hasta el **Reino de Bound.**





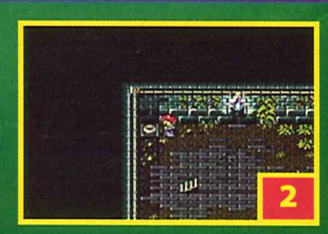


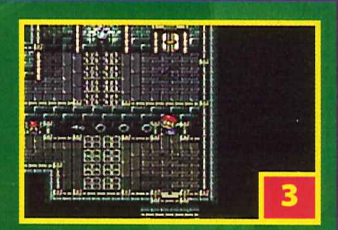


Etapa 4: El Reino de Bound

Dentro del Laberinto del Norte





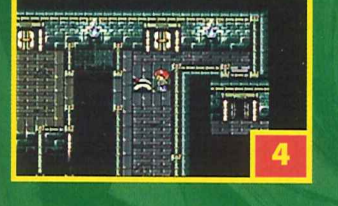


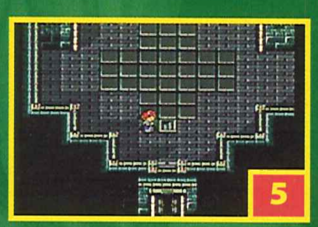
Lo primero que haces al llegar al **Reino de Bound** es conocer a **Idura y Dekar (1)**. Visita después el **salón del trono** y parte hacia el **Laberinto del Norte**. Una vez allí, entra por la puerta de la derecha, **corta los arbustos y atraviesa el pasadizo secreto de la izquierda**. Baja las escaleras y pisa el **interruptor que hay bajo el arbusto de la esquina superior izquierda (2)**. En esta habitación, activa el interruptor con el gancho desde la posición que muestra la imagen **(3)**. Vuelve a la sala de la entrada y esta vez atraviesa la puerta del centro. Sigue adelante hasta llegar al interruptor **(4)**. **Actívalo para que suba un puente**. Vuelve y entra de nuevo por la puerta de la derecha. Ahora puedes cruzar el puente y poner una **bomba en la pared para conseguir el Hacha**, aunque todavía **no puedes equiparte con él**.

De vuelta a la entrada, por fin puedes **pasar por la puerta de la izquierda**. En la habitación de las escaleras, acércate a ellas desde la izquierda hasta que queden abajo del todo **(5)**. Después puedes bajar acercándote desde la parte superior. Sigue adelante y **empuja hacia la derecha el pilar que hay en esta sala (6)**. Cruza con el gancho, pon el jarrón sobre el interruptor y vuelve a empujar el pilar hacia la izquierda.

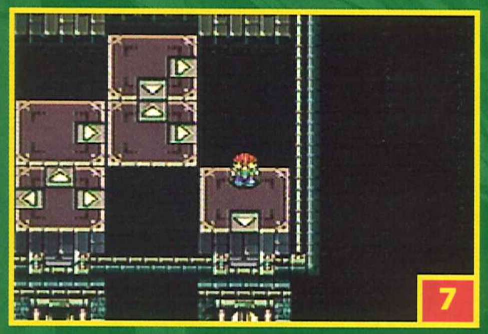
En la **sala de las plataformas, toma la puerta de abajo (7)**. Salta enganchándote a los pilares y llegarás hasta **Shaggy, el tercer monstruo cápsula (8)**. Vuelve a la sala de las plataformas y entra por la puerta de arriba a la derecha. **Pon los cuatro pilares sobre las baldosas coloreadas (9)** para poder cruzar **hasta el cofre de la derecha**, donde hay otro **Huevo de Dragón**. Retorna a la sala de las plataformas, y esta vez dirígete a la puerta de la izquierda. **Fíjate en cómo lo hemos hecho nosotros (10)**.

En la siguiente habitación, pon una **bomba en el panel derecho de la hilera del medio** y otra en el **inferior izquierdo para que todos se oscurezcan**. Después pon una en el **panel central y luego otra en cada esquina (11)**. Sigue avanzando, salva y empuja este pilar hacia la derecha **(12)**. Entra en la última habitación, donde aparece **Idura**, que te manda unos zombies y después un grupo de Trolls **(13)**. Vencerles no es demasiado difícil, y cuando lo consigues aparece **Dekar**, e Idura se escapa. Entonces puedes viajar de **vuelta al castillo (14)**.

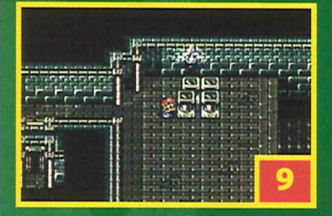


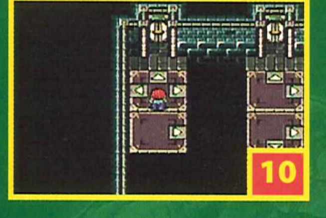




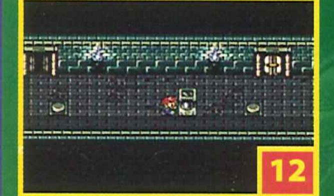
















LLEGA AL FINAL DE «LUFIA» ANTES QUE NADIE, Y GANA UNA N64 Y UN CARTUCHO DE ZELDA.

ZELDA 64, EL RPG más esperado de todos los tiempos, está a tu alcance. SÓLO TIENES QUE SER EL PRIMERO EN LLEGAR AL FINAL DE «LUFIA», y enviarnos una prueba de que lo has conseguido. ¿Cuál? Pues DOS FOTOS DE LAS PANTALLAS QUE TIENES AQUÍ ABAJO, pero con tu nombre en lugar del de Maxim.



Escena de la boda en el pueblo de Parcelyte.



Pantalla obtenida justo después de destruir la tercera piedra mística.

DATE MUCHA PRISA Y ENVÍA LAS FOTOS A: HOBBY PRESS S.A. NINTENDO ACCIÓN. C/Ciruelos, 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID. Indicando en el sobre «CONCURSO LUFIA».

BASES:

- El plazo límite de recepción de las fotos será el día **15 de agosto de 1998**, resultando ganador aquel que **envíe primero las dos fotos de las pantallas de «Lufia»** que pedimos.
- EL premio no será enviado **hasta que el cartucho de «ZELDA 64» no salga oficialmente a la venta en España**.
- Las dos pantallas tienen que llegar **acompañadas del cupón de participación** que aparece en esta columna, con todos los datos del participante.
- Nos pondremos en **contacto telefónico con el ganador** una vez concluida la promoción, y su nombre aparecerá en el número de **Octubre de Nintendo Acción**.

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia ....

C.Postal ....Teléfono ....

TODOS LOS TRUCOS DEL MUNDO



NA 58. Guías: Kirby's Fun Pak • Tintin: El Templo del Sol • The Lost Vikings 2



NA 59. Guías: Lucky Luke SNES • Mortal Kombat Trilogy • Tintin: El Templo del Sol GB • Lost Vikings 2



NA 60. Guías: Mario Kart 64 • Blast Corps • Lucky Luke SNES



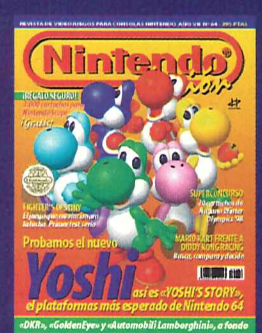
NA 61. Guías: Especial Lylat Wars • Mario Kart 64 • Blast Corps



NA 62. Guías: GoldenEye • Blast Corps • Extreme G • Mario Kart 64



NA 63. Guías: Diddy Kong Racing • GoldenEye • Mario Kart 64



NA 64. Guías: Diddy Kong Racing • GoldenEye • Automobili Lamborghini



NA 65. Guías: Bomberman 64 • Turok GB • FIFA' 98 • GoldenEye



NA 66. Guías: Duke Nukem 64 • Turok GB



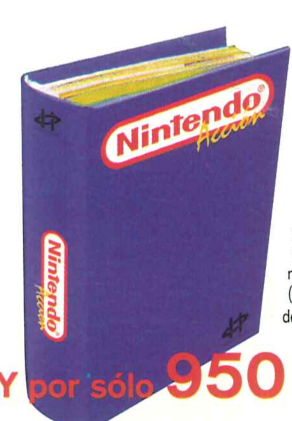
NA 67. Guías: Duke Nukem 64 • Lufia • Yoshi's Story • Tetrisphere

ESTÁN AQUÍ

Así que no busques más.
Los tienes en las guías que publicamos en **Nintendo Acción**.
Si esa fase se te ha atragantado, o te has atascado en algún nivel,
te solucionamos la vida.

Arriba te indicamos las guías publicadas en las últimas revistas y el número en el que aparecieron. Ahora que sabes donde están, llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18** (de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h) y te enviaremos a casa la revista que buscabas. **Así de fácil.**

Si prefieres **pedirlo por correo**, rellena y envía el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).



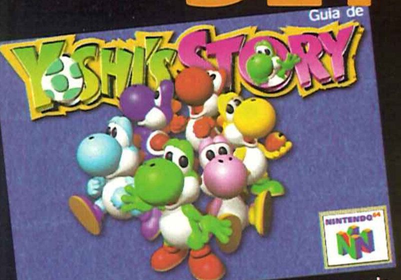
Y si ya tienes varios números de **Nintendo Acción**, pídenos las tapas. Tendrás siempre todas las revistas ordenadas y encontrarás lo que buscas a la primera. (No necesita encuadernación)

Y por sólo **950 pts.**

Nintendo®

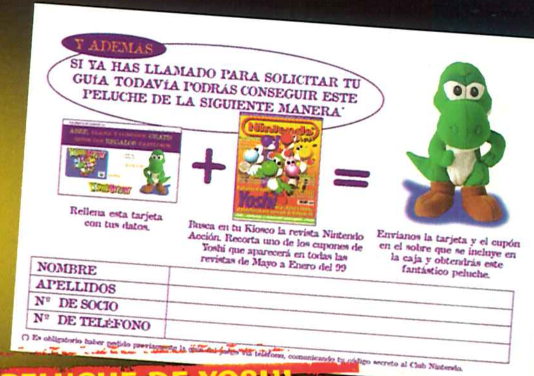
PARTICIPA Y CONSIGUE CON Nintendo® Acción

ESTE SIMPÁTICO MUÑECO DE PELUCHE DE YOSHI



Llévate gratis esta guía con los textos de pantalla de «Yoshi's Story» traducidos al castellano y, gracias a Nintendo Acción, un genuino muñeco de peluche de Yoshi.





PASOS PARA GANAR LA GUÍA Y EL PELUCHE DE YOSHI

1. Dentro de todos los cartuchos de «Yoshi´s Story» encontrarás **una tarjeta y un sobre**. Pon mucha atención, porque son tu pasaporte para conseguir dos estupendos regalos.
2. LLama al **902 32 32 64**, y di el código secreto que encontrarás al abrir tu tarjeta. Con esta operación te llevarás **gratis la guía con los textos de pantalla de «Yoshi´s Story» traducidos al castellano.** Además te harán socio del Club Nintendo.
   Este paso es imprescindible para conseguir el peluche.
3. Y ahora viene lo mejor. **Rellena la tarjeta con tus datos y recorta cualquiera de los cupones** que aparecerán en todos los números de Nintendo Acción hasta enero de 1999. **Mete la tarjeta y el cupón en el sobre, y envíalo al Club Nintendo.** En breve recibirás un genuino peluche de Yoshi.





BASES DE LA PROMOCIÓN

- Para poder participar en esta promoción has de ser socio del Club Nintendo. Si aún no lo eres, sólo con tu llamada te daremos de alta inmediatamente. Ser socio es totalmente gratuito y permite obtener mayores ventajas que otros usuarios de Nintendo, como recibir información reservada, catálogos de producto, material exclusivo para socios, participar en concursos y promociones, y lo más importante, acceder al servicio de información del Club Nintendo.
- Promoción válida desde el mes de abril de 1998 hasta el día 31 de enero de 1999.
- El Club Nintendo permanecerá cerrado durante el mes de agosto, por lo que no se atenderán las llamadas en este mes.
- Esta promoción está dirigida al consumidor final. Quedan por tanto excluidos los empleados de Nintendo España, proveedores directos e indirectos y cualquier empresa que comercialice productos Nintendo, así como sus empleados.
- Los datos facilitados a Nintendo España, S.A. serán incorporados a un fichero automatizado y destinados a ofrecerte productos de tu interés. Si deseas acceder, rectificar o cancelar tus datos, comunícanoslo mediante carta certificada a Nintendo España, S. A. Calle Azalea, 1. Edificio D. Miniparc I. El Soto de la Moraleja. 28109 Alcobendas, Madrid.
- No se aceptarán fotocopias de la tarjeta o del cupón de la revista Nintendo Acción. El cupón de la revista Nintendo Acción sin la tarjeta de código 64 no da derecho a ningún regalo. Para poder recibir el peluche, es obligatorio haber pedido previamente la guía de juego vía teléfono, comunicando tu código secreto al Club Nintendo.
- Cada persona podrá participar una sola vez en esta promoción.
- La participación en esta promoción implica la aceptación total de sus bases.



YOSHI'S STORY

CUPÓN YOSHI'S STORY
Nintendo® Acción
JULIO 98

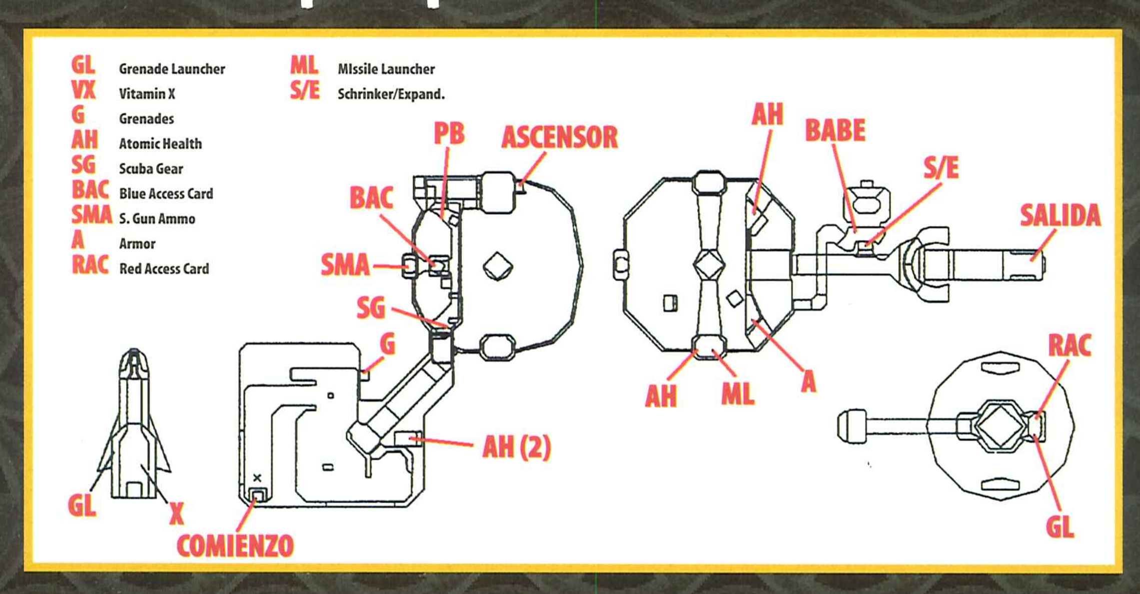
DUKE NUKEM 64

TERCERA ENTREGA

¿Qué?, ¿listos para otra carga de adrenalina? Pues aquí van otros cinco niveles con todos los secretos al descubierto. Y no nos preguntéis cómo lo hemos conseguido, porque ni siquiera sabemos cómo hemos escapado con vida de este infierno.

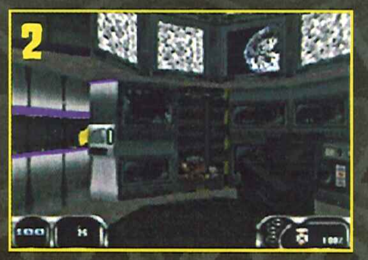
Episodio 2: LUNAR APOCALYPSE

NIVEL 8: Spaceport





Párate nadas más entrar para evitar el ataque de la nave; date la vuelta y entra en el teleportador para coger el **Grenade Launcher** y las **Vitamin X**. Telepórtate y ve a la izquierda tras la esquina. Verás **un monitor y se abrirá un panel** tras de ti.



Ve a la izquierda y verás una **barrera de fuerza**. Para desactivarla, gira alrededor y pulsa el **interruptor** que hay en la parte derecha de la ventana. Antes de que te vayas, pulsa en la sección intermedia del panel de video y abrirás un **panel secreto**.

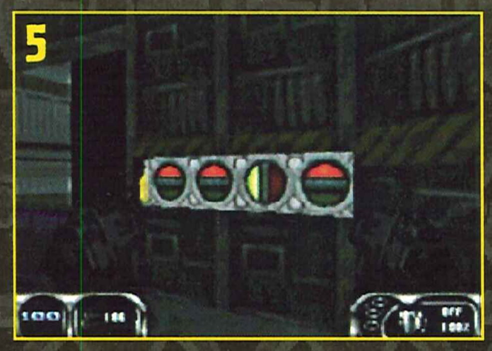


Emerge, sal de la habitación y ve a las ventanas. Sube por el ascensor. Utiliza la tarjeta y baja hasta el **ascensor central**. Sal, mira hacia arriba, usa el **Jetpack** y vuela a la habitación superior. Salta corriendo, baja por el ascensor y gira rápidamente a la izquierda. Hay un **panel secreto en la esquina**.





Entra por donde estaba la barrera y abre la puerta que hay al final. Cruza la habitación, baja por la rampa y abre la última puerta. Encontrarás la **BAC** entre las cajas. Vuela el conducto de aire y hazte con las **Pipe Bombs**. Coge el **Scuba Gear** y abre el panel gris. Sumérgete y coge los items.

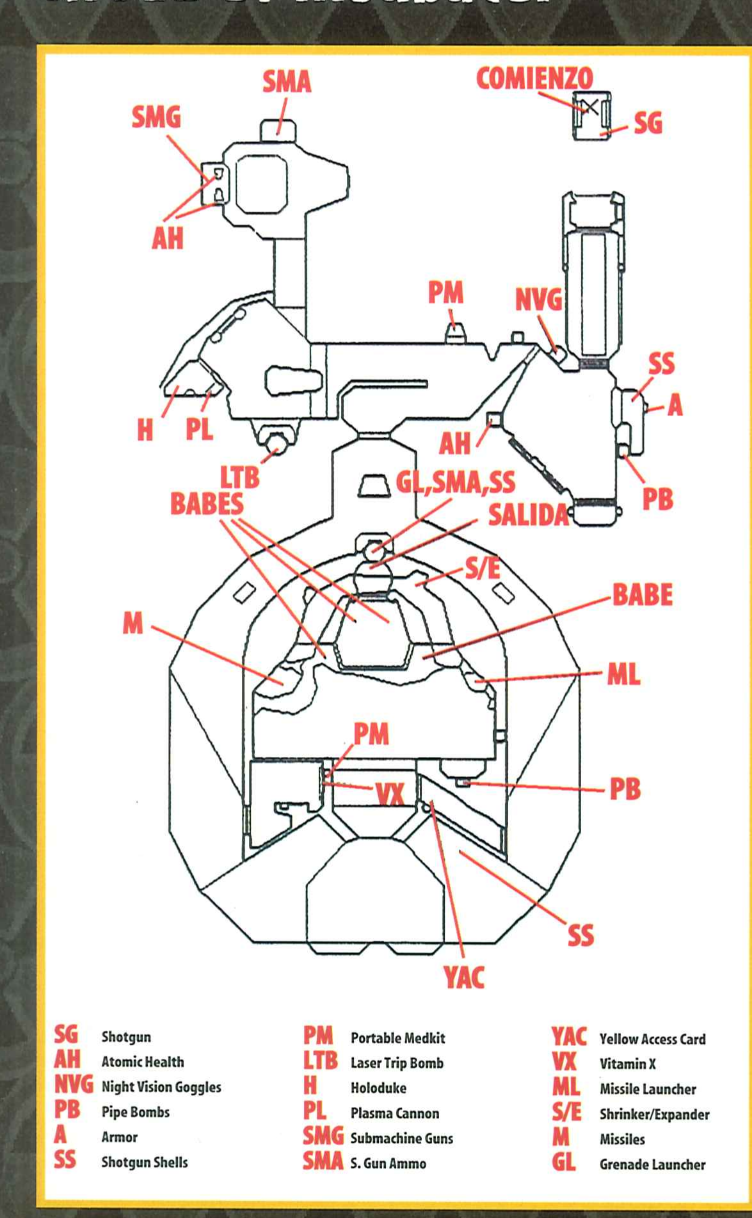


Vuelve a subir por el ascensor. Dispara a las bombonas, activa el interruptor y sal pegado a la izquierda. Sube por la rampa y a tu derecha verás **cuatro interruptores. Desactiva el verde y activa el segundo por la derecha.** Luego baja al centro de la habitación y salta al pozo. Y por fin coge la **RAC**.



Utiliza el Jetpack tras emerger y vuela hasta el final del tubo. Coge los items y baja hasta la habitación de los cuatro interruptores. Entra por la **puerta azul** y luego por la izquierda. Activa el suelo (ascensor) y **rescata a la Babe**. Sal por el **túnel, entra por la puerta azul y sal por la roja.**

NIVEL 9: Incubator





Antes de que salgas de la lanzadera **abre el panel gris** que hay a tu izquierda y coge la **escopeta** (por si acaso). Ahora abre la puerta y retrocede rápidamente para eliminar desde lejos a los androides centinela. Tienes que intentar que **detonen antes de que exploten** en tu cara. Cuando hayas terminado, avanza y abre las puertas que hay al final del pasillo. Pulsa el interruptor que hay en el muro para abrir las ventanas.



Cuando veas la **estancia iluminada** contemplarás con pavor más **androides centinela** que debes eliminar. Salta a la habitación que hay encima y coge la **Atomic Health**. Luego salta abajo y abre el panel junto a la puerta: recibes **Night Vision Goggles**. Hay otro panel similar en la sala, con unas **Pipe Bombs, y un pasaje secreto** detrás que lleva tras los monitores. Coge las **Shotgun Shells** y el **Armor** y salta de nuevo a la habitación. Entra por el pasillo junto a la puerta y **pégate al muro derecho.**

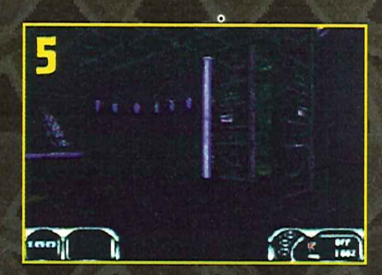


El **símbolo de defensa terrestre** esconde un **Portable Medkit.** Cógelo y continúa a mano derecha. Según te aproximes, **descenderá un muro. Abre la armería** a tu izquierda y coge los **Laser Trip Bombs.** Para utilizarlas, pégalas a una pared y verás una fina linea roja que te avisa que está activada. Sólo tienes que **intentar atraer a los enemigos para que crucen delante del láser.** Y recuerda bien dónde la has puesto.





Abre el panel que hay a la derecha de la armería para revelar un **Holoduke** y otra arma nueva: **Plasma Cannon.** Ten en cuenta que para que alcance la máxima potencia debes **mantener presionado más tiempo el botón,** así que no lo utilices cuando necesites disparar rápido.
Justo enfrente de la habitación exterior hay una puerta. Entra y coge la **Submachine Guns** y las dos **Atomic Health** que hay en la plataforma con los **triángulos giratorios.**



Ten cuidado porque por aquí ronda otro androide centinela. Hay **munición para el SMG** tras los paneles a la derecha de los triángulos. Activa el interruptor que hay cerca del monitor para **desactivar la barrera de fuerza.** La habitación que hay tras ella contiene **otra armería.** Antes de que la abras, lanza unas cuantas **granadas y misiles a las habitaciones de ambos lados** para acabar con los **Potozoids, Slimes, Octabrains y Drones** que te esperan.

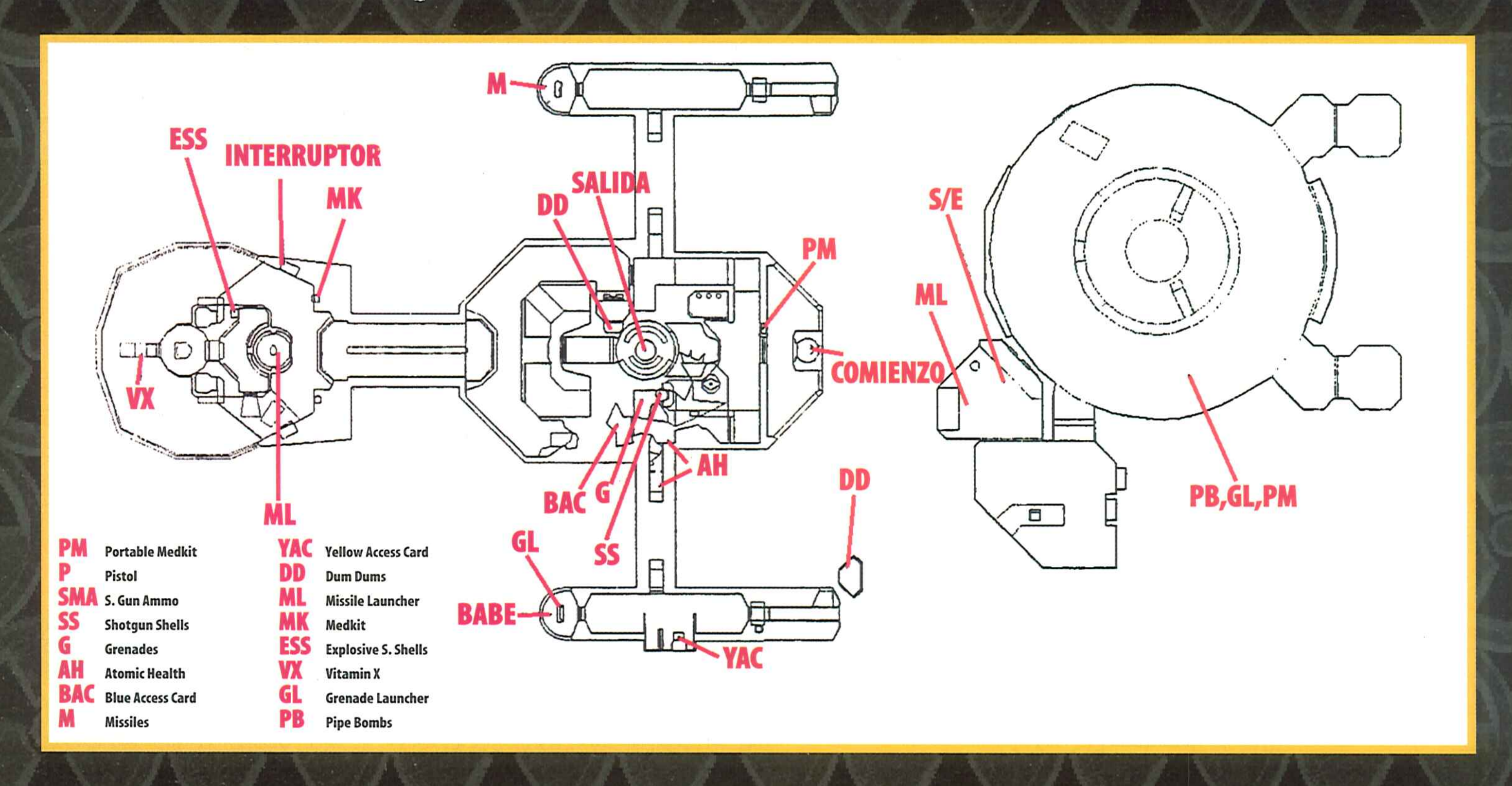


Toma el pasaje izquierdo y abre la puerta que hay al final. Encontrarás la **Yellow Access Card.** Cógela, vuelve a la armería y pilla los ítems. El panel de la **tarjeta amarilla** está al final de la otra sala. Desbloquea la puerta y entra. **Dispara al interruptor a través del nicho** de la pared y utiliza las ventanas para disparar y destruir algunos huevos y Slimers. Sal de la habitación y ve donde encontraste la YAC. Salta hasta el saliente superior y coge el ítem.



Dispara algunas granadas abajo y luego salta. Hay un **panel que oculta algunos items.** Sumérgete, nada a la derecha, entra por la abertura y **coge el GL.** Sumérgete de nuevo hasta la siguiente abertura y **coge los Misiles.** Emerge, salta al saliente opuesto y **rescata a la Babe.**
Pulsa el **interruptor circular,** salva a las Babes y escala para hacerte con el resto. **Activa el Jetpack** y vuela a la abertura en la parte superior derecha. **Tírate y abre la puerta roja.**

NIVEL 10: Warp Factor





Activa el ascensor y abre la puerta. En el **muro de la derecha hay un panel secreto** que oculta un Portable Medkit. Activa el interruptor que hay en el muro de enfrente para abrir **una puerta secreta con un Medkit**. Gira la esquina a tu derecha, **abre la armería y el panel que hay a su izquierda (Babe)**. Ve al ascensor más cercano y baja por él.



Ten cuidado con el **Assault Captain** que aparecerá volando al salir. Sigue el camino de la izquierda y coge la **Atomic Health** que hay en el suelo. Ve a la derecha, agáchate, coge la **Blue Access Card**, la Shotgun que hay al lado, y dirígete a la columna giratoria. En la parte opuesta encontrarás un **Medkit y una Armor**. Ve al ascensor y sube por él.



Cruza la habitación y monta en el otro ascensor. Gira a la derecha al final de la rampa. Utiliza la Blue Access Card y toma el ascensor tras la puerta. Aparecerás en un **túnel con más androides centinela**, así que cuidadito. Ve a la izquierda y entra en la habitación pequeña. Coge los **Missiles**, avanza hasta el otro extremo y **activa el interruptor.**



El interruptor hará que aparezca una **lanzadera**. Entra y dale a cualquier botón. Cuando llegues a tu destino, sal y avanza hasta la **Yellow Access Card**. Presiona el **botón de enmedio en la consola cercana** y cógela. Continúa hasta el final del tubo.



Abre la puerta, rescata a la Babe y sal. Coge el **ascensor de la derecha (3 Atomic Health)**, vuelve a la lanzadera y regresa a la otra zona. Toma el ascensor y abre la puerta de tu derecha. Abre el muro de detrás **(Dum Dums)** y avanza por el pasillo.

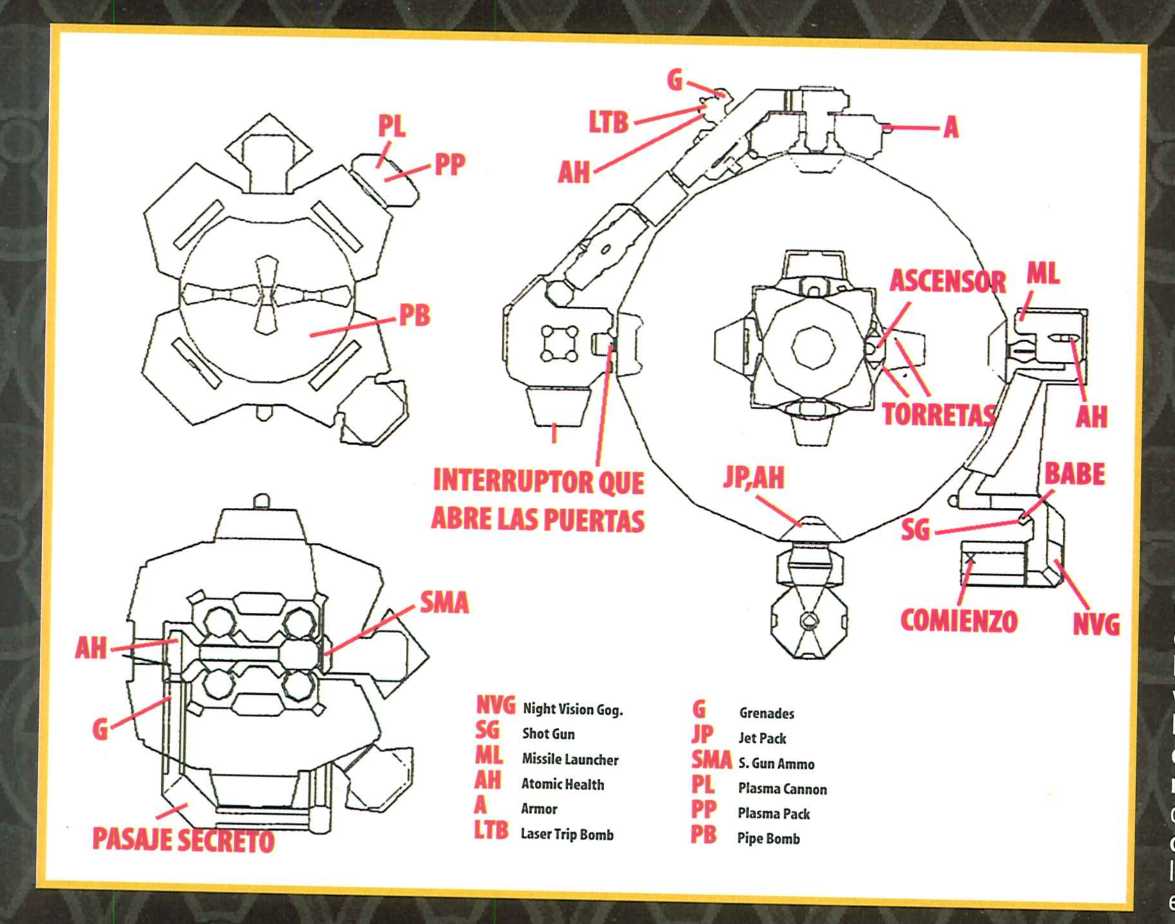


¿Ya has acabado con el **Battlelord**? Bien, abre la puerta con la **YAC** y sube. Abre la puerta de enfrente **(ML)**, sal y ve a la derecha. Pasa el panel que hay junto al ascensor, dispara al botón del muro y regresa donde estaba el ML. Entra y baja.



Entra y **pulsa en el ordenador**. Cuando hayas salido de la zona secreta, entra donde pone **"Authorized Personnel"**. Hay un **panel secreto** en el muro cercano . **Desactiva la barrera** con el botón. Baja de nuevo por el desagüe y entra en el **área central.**

NIVEL 11: Fusion Station





La **Estación de Fusión proporciona energía al resto de la base alienígena.** Eliminarla supone un gran avance para tu misión, pero no va a ser tarea fácil, ya que te encontrarás con un nuevo enemigo que te pondrá las cosas muy complicadas: la **Alien Beast**. Una vez puesto sobre aviso, vamos a ello. Abre la puerta, coge las **Night Vision Goggles y rescata a la Babe** que hay a tu derecha. Detrás hay una **Shotgun**. Cógela y avanza por el pasillo. Llegarás a una zona oscura tras la cual te espera un **Missile Launcher**. Cuando lo cojas, se alzará un panel donde verás una **Atomic Health**. Encara el lugar donde estaba el **Missile Launcher y activa el interruptor del muro**. Abre las siguientes puertas y dispara a las **torretas láser** antes de **cruzar el puente** (utiliza la ametralladora para acabar rápidamente con ellas, antes de que te destrocen).

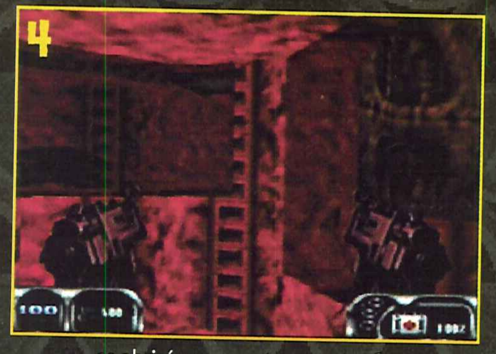


Usa el ascensor que hay entre las torretas y mata al **Enforcer**. Camina por la habitación hasta ver varias puertas. Sube al saliente a tu derecha y pulsa en el muro de detrás. **Abres un pasaje** que lleva a una **habitación roja**.





Coge las **dos Atomic Health y activa el interruptor que hay en el muro opuesto al túnel estrecho.** Sal del túnel, pero ten mucho cuidado porque un **enjambre de peligrosos Enforcers** saldrán con aviesas intenciones del interior del ascensor que acabas de abrir. Acaba con ellos con tu destreza habitual y **salta al interior de los dos engranajes giratorios**. Este lugar es muy peligroso, así que asegúrate de que vas bien de salud, y no te cortes un pelo en **coger todos los items que veas.**



Junto a **uno de los dos pistones** hay una **puerta secreta**. Presiona en el muro y **¡munición para tu SMG**! Pon en marcha el ascensor de los Enforcers y aparecerás en una habitación con **piscina y maquinaria giratoria**. Camina a la parte izquierda y se abrirá una **puerta secreta**. Corre a través de la piscina evitando las cuchillas y alcanza la puerta (dentro hay **Plasma Cannon** y munición).



Sumérgete en la piscina y examina el panorama: hay dos pequeños entrantes a los lados donde encontrarás sendos **interruptores**. Púlsalos y no olvides coger las **Pipe Bomb** que hay aquí abajo. Un consejo al pasar de un entrante a otro es que **nades hacia las cuchillas** para **evitar ser aplastado**. Sal del agua y entra en el ascensor que acabas de abrir pulsando los botones. Vas muy bien, así que no desfallezcas.

(Este nivel continúa en la página siguiente)

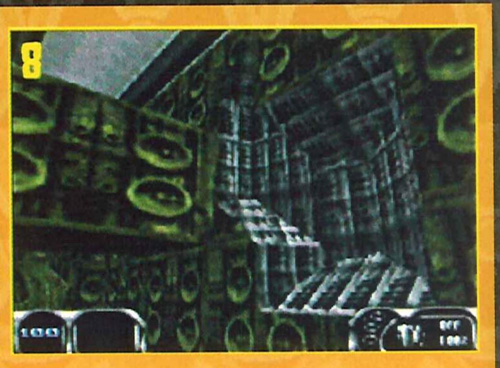




Camina hasta el borde y dispara al interruptor que hay frente a ti. La plataforma sobre la que estás colocado comenzará a moverse para cruzar el abismo, así que cuida tus desplazamientos o aquí terminará tu aventura, ya que abajo te espera un lago de lava hirviente que asegura una muerte muy lenta. Entra por la puerta verde y activa tus Night Vision Goggles para que puedas eliminar con mayor facilidad a los Slimers y Assault Captains que te aguardan aquí.



A la derecha de la ventana hay un panel secreto donde encontrarás una Armor. Cógela y abre la otra puerta verde. Avanza pasillo abajo y espera a que una explosión vuele las paredes. Prepárate porque acto seguido aparecerán varios Enforcers. La mejor manera de acabar con ellos es volver corriendo hacia atrás y hacer que desaparezcan con unos cuantos misiles bien colocados. Ahora examina los lugares donde han tenido lugar las explosiones.



Uno de esos lugares (punto 7) conduce a un área secreta. Salta en la grieta y de ahí en diagonal al conducto de más arriba. Lanza una Pipe Bomb al panel del conducto de ventilación que hay delante. Luego una granada y por fin entra por él. Síguelo hasta que veas una Atomic Health y los Tripbombs. Sal y lanza una granada a la sala de la izquierda. El muro derecho saldrá volando. Baja y abre la puerta al final del pasillo. Cruza el puente, abre la siguiente puerta, sube por el ascensor, activa las NVG y prepárate para sufrir de lo lindo.





Utiliza las Dum Dums para destruir a Alien Beast (es demasiado rápida como para que huyas cuando la tengas encima, así que mantente alejado). El interruptor del muro de la derecha abre una puerta en la misma pared. Pero se cierra muy rápidamente, así que te costará entrar por ella. Vigila los Drones explosivos que hay más adelante (queda poco espacio para maniobrar, así que tira de Submachine Guns para acabar con ellos).



Dispara un par de Pipe Bombs a las habitaciones desde las que atacan los Troopers. Equipa la Pistol y dispara al interruptor (mano alienígena) en el otro saliente. Dentro esperan Assault Captains y Enforcers. Coge los items de los dos huecos laterales (que están llenos de lava). Entra y destruye el reactor de fusión que está en medio de la habitación. Aparecerá un Assault Captain, así que utiliza la Submachine Guns para hacerlo caer.



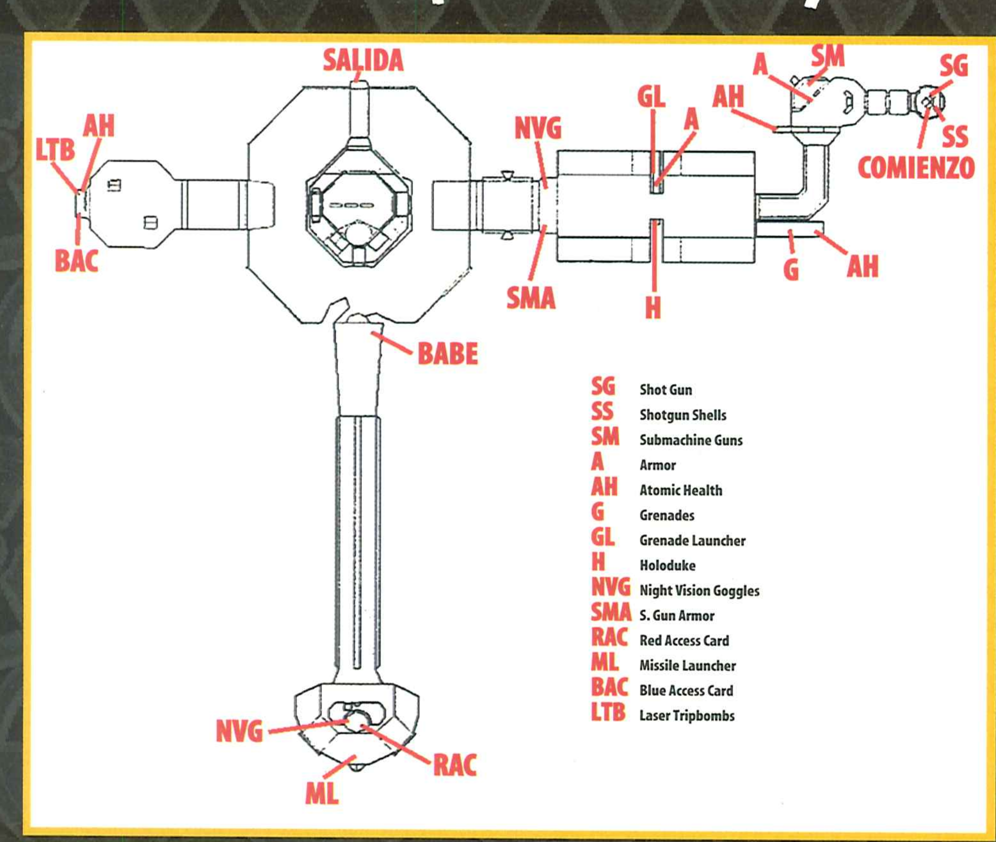
Cuando se despeje el humo verás un ascensor que antes no estaba en uno de los muros. Entra y sube. ¡Es el momento del show final! No te dejes amilanar por lo que ves y piensa. La manera más sencilla de cruzar el abismo que hay delante de ti es utilizar el Jetpack y salir volando. Si no tienes, utiliza las Vitamin X para dar un supersalto al otro lado y aterrizarás en un saliente con un Jetpack y algunas Atomic Health.

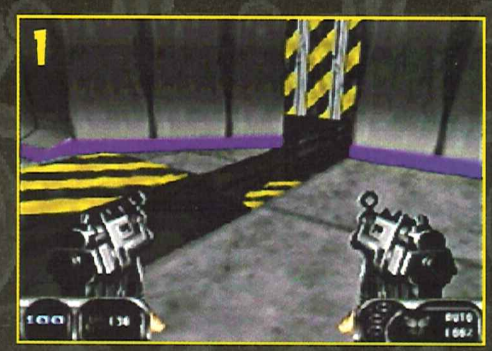


En cuanto actives el interruptor, vuela sobre el abismo y fumiga la entrada con unos misiles. Después baja hasta el saliente y lanza dentro unas cuantas granadas para acabar con los androides. Entra, rescata a las dos Babes y golpea el símbolo nuclear para salir del nivel. ¡Animo Duke, que lo estás haciendo muy bien! Salva la partida y prepárate para lo que viene. El infierno de Duke Nukem.

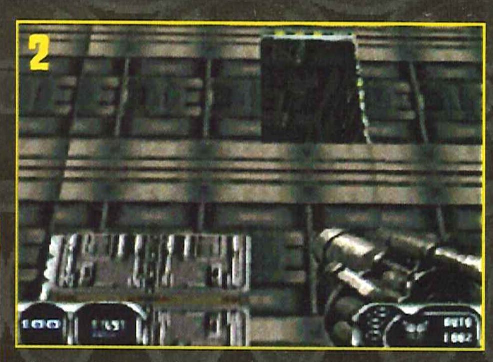


NIVEL 12: Occupied Territory

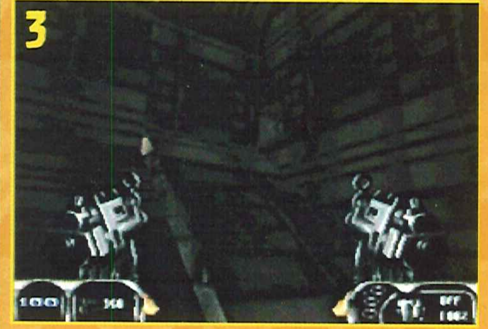




Te encuentras en el corazón de la base alienígena. Este **nivel es bastante difícil**, en parte porque te las vas a tener que ver nada menos que con **cinco Battlelords**, así que prepara tus mejores defensas porque comenzamos. Coge la **Shotgun** y las balas que hay en el comienzo y pulsa el interruptor que hay junto al ordenador. Dispara a los huevos, coge la **Submachine Gun y la Armor** y entra en la sala. Pulsa el botón que hay entre las ventanas para **abrir las puertas de metal**. Sigue el muro derecho y salta al carril por donde se desliza la puerta. Entra por el agujero para hacerte con una Atomic Health.



Elimina a los Enforcers que te están esperando y abre la puerta que hay al final del pasillo. Comienza a **disparar granadas y misiles** porque la siguiente habitación está plagada de enemigos. Cuando entres, mira **arriba y a la derecha mientras caminas**. Verás que se abre un panel del que salen numerosos androides defensivos. Que no te cojan por sorpresa. **Sube con el Jetpack y coge las Grenades y otra Atomic Health.** Ahora ya puedes cruzar la habitación tranquilamente.





Antes de que subas por la rampa, camina hasta el muro de la derecha, dispara al conducto de ventilación y entra (**Grenade Launcher y Armor**). Ve al final, dispara y salta a la siguiente habitación. Enfrente hay un panel secreto con **Holoduke.** Coge las **NGV** y la munición para **SMG** al final de la rampa y abre la puerta. Entra y sal por la otra puerta. Hay **Vitamin X** cerca. Sal por la puerta en la **pared cubierta de vegetación.**



Rescata la Babe. Sube por la rampa y monta en la cinta transportadora. Coge la **RAC**, el **ML** y las **NVG** y ve a la pared de plantas. Activa el panel de la RAC. Tras la puerta hay **3 Battlelords**. Dispárales misiles y utiliza el "círculo" de la sala junto a la Submachine Gun.



Coge la BAC. Abre el panel de la derecha de la BAC y verás un **área secreta** con **Laser Tripbobs y AH.** Desbloquea la puerta con la tarjeta y usa los huecos de los paneles para disparar a los Enforcers. Activa el **interruptor rojo** de la consola al final de los paneles.



Abrirás una puerta frente a la pared de plantas. Ve hacia allí, entra y sube por cualquier rampa. Activa el **interruptor en el muro** y lanza misiles a través del ventanal a los **dos Battlelords**. Utiliza los botones de desplazamiento lateral para disparar y hacerte hacia un lado.



Cuando hayas terminado con ellos cruza por el puente. Pulsa el **interruptor en el muro** para que aparezca el **botón de salida del nivel**. Bien Duke, has asestado un duro golpe a la infraestructura alienígena. Nos vemos en el próximo número.

Mundo 2-1 Bone Dragon Pit





Salta en seis sitios diferentes dentro de la hendidura que hay nada más salir (1) y conseguirás **diez monedas y un melón**. Cuando veas un sitio brillante en la roca, hay cerca algún ítem oculto.
Acaba con el Dragón de Hueso disparándole dos huevos, y recoge las monedas que hay en el pico, tras él.
Activa la primera Miss Warp. Cuando encuentres a Poochi, olfatea entre las dos columnas para conseguir el **primer Corazón del nivel** (2) y luego repítelo un poco más a la derecha. Aparecerán varias plataformas para subir arriba y coger otro melón.
Acaba con el siguiente Dragón y examina la zona: hay **cuatro monedas ocultas**. **Activa la segunda Miss Warp**. Rompe los bloques y ten cuidado con el dragón que espera detrás.
Coge el melón que hay a la derecha del bloque de huevos y **dispara a Lakitu para coger su nube** (3). Monta en ella y sube para entrar por la vasija de la roca superior. Pero antes abastécete de huevos. **Elimina a los tres Dragones** y recoge los tres melones. Regresa por donde viniste y avanza





hasta la siguiente vasija. Desciende y antes de las piedras hay monedas. Rompe las piedras, coge al **Chico Tímido blanco** y sigue bajando. Verás una **Bola Misteriosa** al otro lado de la pared. Cógela y aparecerá el **segundo Corazón** (4).
Continúa en la otra dirección y sube a la cima. Bajo la fruta encerrada en la burbuja hay monedas. Déjate caer y métete por el primer recodo. Activa la **tercera Miss Warp**. Entra en la vasija de al lado para jugar un minijuego de equilibrio, y de regreso verás cuatro monedas. **Dispara un huevo en el centro y ¡otro melón!**
Ve por la izquierda y utiliza el **tulipán** para acceder a la roca más alta. Todas las rocas que no tienen fruta flotando esconden sorpresa. Cuando llegues a la roca más a la derecha, salta al recodo de encima, rompe la Bola Misteriosa y conseguirás un **huevo negro** (5). Acaba la fase con él y tendrás un **Yoshi negro**. Baja, sube por el lado izquierdo y dispara a la **Caja Misteriosa** (6). Entra en la vasija, acaba con los tres Dragones para conseguir el **tercer Corazón.**

YOSHI'S STORY

Mundo 2-2 Blargg's Boiler

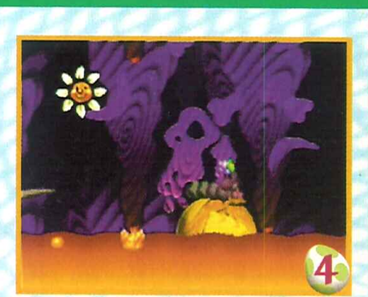
Los **Blaargs** (1) **son inmunes a cualquier ataque de Yoshi**, así que espera a que se agachen para saltar por encima de ellos.
Esta es una fase donde **casi no hay items ocultos**, así que coge todo lo que veas. Hay un inconveniente: si disparas a una burbuja o eliminas a un Chico Tímido con fruta, el contenido caerá a la lava. Para evitarlo, **empuja las burbujas** (2) hasta que estén en terreno más sólido y explótalas luego. De igual manera, calcula la trayectoria de los Chicos Tímidos volantes para hacer que lo que transportan caiga en un sitio accesible.
Para coger el **primer corazón** (3), permanece en el hueso mientras se hunde o dispárale desde el hueso anterior.
Activa la primera Miss Warp y coge el **melón** que hay junto al bloque de información. Cuando cruces el puente verás a una criatura que sopla. Los **Yoshis amarillo y azul claro** consiguen más puntos al comerlo.
Activa la segunda Miss Warp. Avanza y verás una **Bola Misteriosa** flotando sobre dos huesos cruzados.





En el primer hueso a continuación hay un **melón**. Hora de hacer equilibrismo: **sube a la bola** (4), ve al lado derecho y mueve el stick suavemente para no caerte. En el hueso que hay tras el bloque de huevos hay otro melón.
Activa la tercera Miss Warp y prepárate para el **segundo Corazón** (5): dispárale cuando el Blaarg se sumerja. En el siguiente hueso hay otro melón y en el que hay bajo el siguiente bloque de huevos, también. Repite la jugada de la bola mientras te haces con los melones de los Chicos Tímidos, y coge el melón que hay en el hueso cuando acabes con la bola. Entra en la **tubería azul y prueba otro minijuego**. Si sales por la vasija, tendrás que retroceder para coger los items que has dejado. Para el **tercer Corazón** (6) haz caer el hueso con tu peso y salta rápidamente cuando lo tengas.

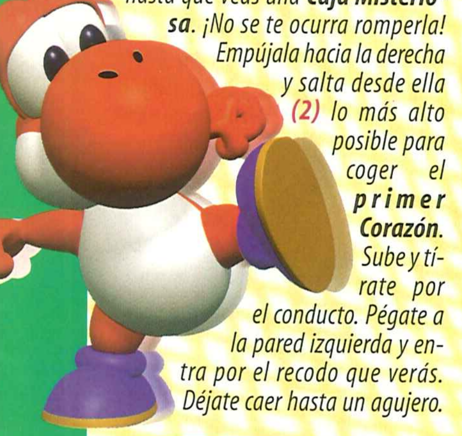






Mundo 2-3 Jelly Pipe

Para coger las piezas que están sumergidas en gelatina (1) tienes que situarte encima y golpear el suelo hasta que te hundas lo suficiente. Si están en la parte superior, salta, pulsa el botón para ahondar en la gelatina y utiliza la lengua.
Avanza hasta la **margarita y coge las seis monedas** que hay bajo ella. Coge munición en el bloque y déjate caer. Recoge las **diez monedas** de la Caja para conseguir un melón, húndete en la gelatina y avanza para evitar los pinchos. Ve por el camino de abajo hasta que veas una **Caja Misteriosa**. ¡No se te ocurra romperla! Empújala hacia la derecha y salta desde ella (2) lo más alto posible para coger el **primer Corazón**. Sube y tírate por el conducto. Pégate a la pared izquierda y entra por el recodo que verás. Déjate caer hasta un agujero.









No entres todavía: baja y ve hacia la derecha, mete la **Caja Misteriosa en la gelatina** para hacerte con un melón, activa la segunda Miss Warp y sube por la **bola roja hasta la otra Caja Misteriosa**. Empújala y sumérgela en gelatina. Ve a la derecha y sube hasta entrar en la vasija. Para acabar con la **babosa gigante**, recarga tu munición, colócate en la **piedra de la izquierda (3)** y dispárale justo de frente cuando pase. Con tres toques lo habrás fulminado y te habrás hecho con el **segundo Corazón**.
Regresa a la salida por el agujero que hay junto a la segunda Miss Warp y vuelve a recorrerlo todo hasta el agujero de antes. Entra por él.
Ahora vamos a centrarnos en el **tercer Corazón**: avanza y baja por el primer camino descendente. Cuando veas a Poochi, golpea el suelo y sube por las plataformas. Rompe las piedras y coge el tercer Corazón. Sube por la bola roja y verás un **Boo. Haz abajo en el stick hasta que él se coloque arriba (5)**. Empuja la **Caja Misteriosa (6)** para que caiga y choque con la de abajo y consigas **dos melones más.**



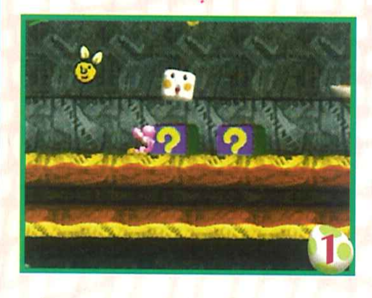




MUNDO 2

TE CONTAMOS PASO A PASO CÓMO DEBES RECORRER CADA NIVEL

Mundo 2-4 Torrential Maze







Avanza saltando con cuidado por los agujeros y sube por las **bolas rojas**. Junta las **dos Cajas Misteriosas (1) para obtener dos melones**.
Sube por las plataformas volantes cogiendo monedas, y continúa hasta que veas unos **gusanos fantasmas**. Métete por el recodo de la derecha para coger el **primer Corazón**. Si eres hábil, **puedes hacerlo sin bajarte del platillo (2)**.
Sube y sigue la flecha hasta que salgas por otro agujero. Asciende por los gusanos hasta el siguiente agujero recogiendo todo lo que veas. **Activa la tercera Miss Warp** y salta por los huecos hasta el bloque de huevos. Coge munición y sube por las plataformas al piso de arriba. Ve a la izquierda y elimina todas las rocas. **Golpea el interruptor** que aparecerá y mueve la **Caja Misteriosa por encima de la nube (3)** hacia la derecha y déjala caer. Luego muévela para juntarla con la que ya había abajo (dos melones más). Ve a la derecha y **salta de liana en liana (con el botón Z** puedes desplazarte rápidamente y balancear la liana moviendo el stick a derecha e

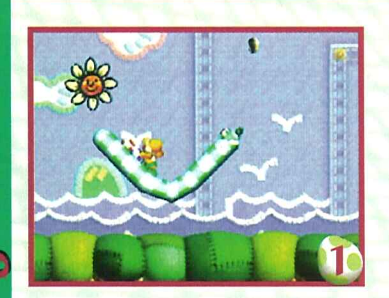






izquierda). Asegúrate de llevar al menos un huevo para hacer **explotar la Bola Misteriosa y conseguir un huevo negro (4)**.
Regresa y entra en el agujero junto a la primera liana. Dispara a los dos bloques de piedra de arriba y mueve la Caja para que caiga a la gelatina. Haz lo mismo con la otra y luego desciende el camino en diagonal. Dispara a las **Bolas Misteriosas** para convertirlas en rojas por las que subir para hacerte con el **segundo Corazón**.
Baja y entra por el agujero de la izquierda. Activa la segunda Miss Warp, déjate caer y ve a la derecha.
Avanza hacia delante y llegarás a un **bloque de huevos**. Verás que hay un montón de gusanos fantasma apuntando hacia el techo. Salta de uno a otro para hacerte con el **tercer Corazón (5)** y luego ve al agujero de la derecha. En lugar de entrar, salta al saliente que hay junto a él y continúa. Dispara un **huevo justo en medio de las monedas (6)** y aparecerá un **tulipán**. Cómetelo: te convertirás en huevo y podrás subir por el túnel de la derecha y conseguir ocho melones.

Mundo 3-1 Cloud Cruising







Debajo del **bloque informativo hay unas monedas** que puedes coger antes de subir en la **serpiente azul** que te espera (1). Este amable habitante del libro sigue en su movimiento un patrón diagonal que puedes variar saltando sobre ella para dirigirla donde más te convenga.

Salta en las nubes para conseguir monedas y melones hasta llegar a la **serpiente roja** (2). Esta serpiente es más difícil de controlar. Saltar sobre ella hace que giren de derecha a izquierda, y tendrás que ir saltando en vertical sin moverte para no caer de su lomo. Para llegar a nube firme tienes que ir saltando de una a otra, lo que exige cierto nivel de destreza.

Arriba tienes una nube entre dos flechas. Dentro hay monedas, y sobre ella una **Bola Misteriosa** donde está el **primer Corazón del nivel** (3). Ve hacia la derecha, **activa la primera Miss Warp** y monta en otra **serpiente azul hasta la vasija**. Entra, ve al bloque y coge munición. Ahora atento: sólo tienes unos segundos para hacer esto antes de que un enjambre de **Chicos Tímidos voladores** (4) se abalance sobre ti. Si quieres evitarlos, pasa de coger los huevos y **vete directamente hasta la siguiente vasija**. Entra en la **tubería roja** (5) y hazte con el **segundo Corazón**. Luego mira en las **nubes, porque en todas hay monedas**. Sal y **activa la segunda Miss Warp**. Déjate caer sobre el **Dragón Verde** y avanza hasta un **interruptor que cae en paracaídas** (6). Dispárale un huevo y aparecerás en un lugar lleno de melones y nubes. Ve golpeando todos los interruptores porque el tiempo es tu peor enemigo. Si logras llegar hasta arriba conseguirás el **tercer Corazón.**





YOSHI'S STORY

Mundo 3-2 The Tall Tower

Utiliza los muelles para ir saltando hacia arriba. Ponte en el borde y, cuando te impulse, pulsa el botón de salto para elevarte más.

Más arriba, en el lado derecho, tienes el **primer Corazón** (1). Ahora empezaremos a decirte dónde están ocultos los items numerando las casitas amarillas con tejado rojo que encontrarás: dejando a parte la que está donde apareces, la **segunda (abajo-derecha) tiene un melón**, la tercera una moneda, la quinta de nuevo monedas, al igual que la sexta (la que está junto al Corazón). La séptima contiene más monedas. Continúa ascendiendo hasta la vasija (la casita de debajo tiene más monedas y un poco antes de la vasija hay otro melón). Cuando aparezcas, coge las monedas de la primera casita, déjate caer hacia la izquierda pasado el bloque informativo. **Rompe la Bola Misteriosa y te harás con un extraño huevo blanco** (2) que te proporcionará un **Yoshi blanco** si terminas el nivel con él (este huevo no aparece más en todo el juego, así que disfrútalo). **Activa la segunda Miss Warp** y prepárate para un paseo por el aire en... ¿una hoja? Como si de una tabla de surf se tratara, móntate en la hoja y procura controlarla moviendo a derecha e izquierda cuando sea necesario. Una vez en tierra firme **rompe la Bola Misteriosa** para participar en una emocionante **carrera sobre hojas** (3): tienes que llegar al otro extremo en el menor tiempo posible, y para ello debes zigzagear lo menos posible. Como ya eres un experto en esto del surf aéreo, no tendrás problema para volver para hacerte con otro **Corazón** (4). Entra por la nueva vasija. Ahora ten cuidado: **activa la tercera Miss Warp** y **sube a la bola cuando el bicho que la puebla esté en el extremo opuesto** (5). Estos enemigos son invencibles y debes tener mucho cuidado con ellos. Sigue ascendiendo hasta que veas **dos bolas de pinchos oscilantes**. Antes de esa plataforma hay un melón. Continúa subiendo hasta que veas un muelle. Súbete en él, ponte en el extremo izquierdo y salta mientras mantienes el stick y el botón de salto pulsados para mantenerte en el aire. Así conseguirás el esperadísimo **tercer Corazón** (6).













Mundo 3-3 Poochy & Nippy

¡Pues sí que comenzamos bien! Los **Chicos Tímidos han decidido liarse a bolazos de nieve** y no hay manera de evitarlo. Cuando veas que un Chico Tímido **suelta una exclamación, es que te tiene a tiro**, así que más te vale salir corriendo (y no te dejes arrinconar por ellos).

El **primer Corazón** es bien sencillo de obtener. ¿Ves esas plataformas que oscilan? Ponte en el borde de una y deja que se incline totalmente hacia un lado. Luego sal corriendo hacia el extremo elevado y salta desde allí. Así podrás coger el **Corazón que está en el cielo** (1) del primer acantilado nada más salir.

Avanza hasta que veas **cuatro Chicos Tímidos en formación** (2). Si eres rápido y los eliminas de un sólo disparo conseguirás **un melón**. Juega al **minijuego de equilibrio** y **activa la segunda Miss Warp**.

Salta de nuevo sobre las plataformas oscilantes hasta llegar a un **cúmulo de rocas que flotan**. Utiliza los huevos para romperlas y hazte con el **segundo Corazón** (3). Continúa y entra en la vasija. **Activa la tercera Miss**







Warp y busca un **melón entre la tercera y la cuarta tubería** (**bajo la margarita**). Ahora verás una bifurcación y dos vasijas. Ve por la de abajo y coge otro melón bajo la margarita. **Salta la primera Caja Misteriosa** y junta las otras dos para hacerte con dos melones más. Luego rompe la primera y conseguirás un **Chico Tímido blanco**.

Nueva bifurcación junto a la que te espera **Poochi**. Ve por la de arriba y avanza hasta los bloques de piedra: rompe el segundo de la segunda hilera empezando por arriba, y el segundo de la cuarta empezando por abajo, para coger dos melones. Y hazte con otro más bajo la margarita que viene a continuación.

Ve por la bifurcación de arriba y no rompas la caja que hay después. Empújala hasta la **bandera de llegada** (5) para obtener un nuevo melón. **Hay otro más bajo la margarita y monedas bajo Poochi**. Entra en la vasija de abajo, coge el melón bajo la margarita y **salta de cigüeña en cigüeña para coger el tercer Corazón** que está en el cielo junto a la luna (6).







MUNDO 3

TE CONTAMOS PASO A PASO CÓMO DEBES RECORRER CADA NIVEL

Mundo 3-4 Frustration







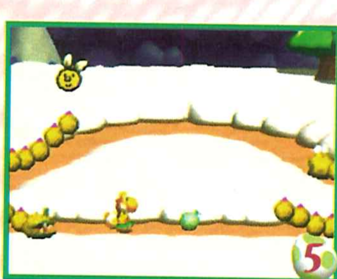
Para pasar al otro extremo del acantilado tienes que **montar en esta divertida rueda**. Muévete hacia la derecha mientras saltas sin parar entre los huecos del anillo.

La **segunda Bola Misteriosa** que encontrarás esconde el **primer Corazón del nivel** (1). Avanza hasta las plataformas oscilantes y ten cuidado con Lakitu: aparece de repente lanzándote **bolas puntiagudas** (2). Un buen huevo y tendrás toda la nube para ti, pero date prisa: desaparece.

Cuando llegues a las rocas, rompe la primera y la segunda empezando por abajo para pasar, pero no dejes la cuarta entera o perderás un jugoso melón (3). Si derribas a los cuatro Chicos Tímidos de un disparo obtendrás otro melón más. Activa la segunda Miss Warp y prepárate para otro viaje en rueda, pero esta vez un poco más complicado: tienes que **coger todos los melones mientras giras** (4). Si llegas a tiempo, **ganarás siete melones** más. Avanza hasta que veas al **ciempiés** y síguelo hasta dar una vuelta completa a la **montañita de nieve** (5). Así conseguirás otro melón, y hay otro más antes del hueco.

Continúa y verás varios **Bumptys**, unos **pingüinos** que no gustan de extraños en su territorio. El truco está en **comértelos en cuanto los veas** para evitar que te echen a patadas. **Activa la tercera Miss Warp** y rompe las dos rocas de enfrente para hacerte con el **segundo Corazón, que está dentro de la Bola Misteriosa** (6). Cogelos pájaros-huevo y disfruta de ellos hasta el final del nivel. Avanza hasta la tubería roja y un poco después verás una **Bola Misteriosa**. Aquí está el **último Corazón de esta fase**. Antes del hueco hay otro melón. Camina hasta el final participa en el minijuego de equilibrio, y coge el último melón que está enterrado **debajo de Poochi, junto a la cuarta Miss Warp.**







trucos en clave Nintendo

Aerogauge







Atención. **Destapamos todos los vehículos y circuitos** de este trepidante juego de carreras. Pero antes, un consejo: inténtalo primero por ti mismo, no le vayas a quitar gracia al asunto. Bueno, ahí va.

Para empezar **necesitas tener dos mandos conectados a la consola**. Y luego sigue estos pasos,

1. Presiona **Start en el mando uno** hasta que aparezca "Press Start" en pantalla.

2. En el **mando 2, pulsa Arriba (pad digital), C abajo, R, L y Z simultáneamente, y suéltalos**.

3. Inmediatamente pulsa **Start o A en el mando 1 para entrar en el Grand Prix Mode**. Todos los circuitos y vehículos deberían estar disponibles. Si no es así, prueba el paso 2 un par de veces más.

Ahora ya lo tienes todo, pero aún así corres para ganar, ¿no? Pues si quieres salir victorioso tienes que utilizar el turbo a tope. ¿Cómo? **Presiona y mantén A y Z, y gira rápidamente a izquierda o derecha**. Suelta todos los botones y ya verás como sales disparado.

Bust-A-Move 2



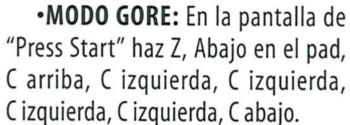


¿Qué le falta al puzzle de Acclaim para ser perfecto? Quizá un supertruco como éste, que te **descubre nada menos que un nuevo mundo cargado de puzzles**. Para ponerlo en marcha, **pulsa L, Arriba, R, Abajo en la pantalla del título**. Si lo has hecho correctamente, aparecerá un muñequito de colores en la esquina inferior derecha. En el modo puzzle verás el texto Another World. Entra y...

También tenemos un buen código para la **versión de Game Boy**. En la pantalla del título, **pulsa A, Arriba, B, Abajo**. Verás también una figurita en la esquina de abajo, que te indicará que hay nuevos puzzles por descubrir.

Forsaken

El desfile de trucos simplemente acaba de comenzar. ¿Recuerdas el montón de códigos que salieron a la luz de Turok? Pues ésta promete ser una invasión aún mayor. Por cierto, que si quieres unirte a la fiesta... ya sabéis dónde estamos.



·MODO GORE: En la pantalla de "Press Start" haz Z, Abajo en el pad, C arriba, C izquierda, C izquierda, C izquierda, C izquierda, C abajo.

·MODO PSICODÉLICO: Especialmente indicado para forofos de las chorraditas y los FX. El efecto es que el color de los escenarios cambia constantemente. En la misma pantalla de antes, A, R, Izquierda, Derecha, Abajo, C arriba, C izquierda, C abajo.

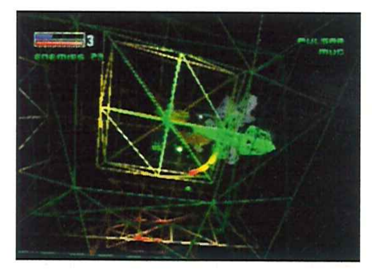
·TURBO MODE: Para ir a toda mecha, con nitros infinitos y otros cohetes turbolanzadores, introduce esta combinación donde ya sabes: B, B, R, Arriba, Izquierda, Abajo, C arriba, C izquierda.

·MODE FRAME: La típica rejilla pre-renderización. Imposible de jugar, pero alucinante de ver. Pulsa L, L, R, Z, Izquierda, Derecha, C arriba, C derecha.

·SALTARSE LA "MINI-INTRO": Realmente aburrido tanto cartel y tanta compañía pasando ante vuestros ojos desde que conectáis el juego hasta casi, casi la primera batalla, y encima no nos dejan quitarlo: paciencia o... O basta con pulsar Reset en la consola y volver a empezar. Ahora podréis "pasar" de tanto logo simplemente pulsando Start. Más o menos os ahorraréis un minuto .









Ya llegan los primeros trucos para Forsaken. Este mes traemos unos cuantos de los que gustan a forofos de las chorraditas y esas cosas, pero prometemos soplaros también los "útiles".

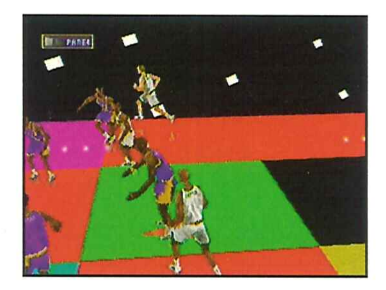
NHL Breakaway' 98

Con este código abrirás un **cheat mode** que te permitirá cambiar los uniformes, la estatura de jugadores y árbitro, acceder a un menú de sonido y un montón de cosas más.

Cuando aparezca en pantalla el menú principal, presiona **C izquierda, C derecha, C izquierda, C derecha, C izquierda, C derecha, R, R**. Si todo ha ido bien, oirás un sonido.

Kobe Bryant in NBA Courtside





Nos estrenamos con el cartucho de basket diseñado por Left Field para Nintendo 64. Y qué mejor empezar destapando una de esas **opciones de equipos secretos**. Tres, nada menos: Nintendo, N64 y Left Field. Para ello, mantén presionado **L mientras eliges Pre-Season con el botón A**. Ahora ve pasando equipos hacia la derecha, y al final fíjate lo que llega.

¿Te gustaría jugar con Jordan? Pues ve a la opción de crear jugador y escribe Michael Jordan como su nombre, 6´66´´ en la altura, 216 libras de peso, 8 años "pro", 38 años de edad, número 23, y todas las habilidades al 99%. Jordan aparecerá en los Bulls reemplazando al base lanzador.

Rampage World Tour

Llegan las primeras estrategias para este divertido arcade de Midway. Por ejemplo, ya sabemos que **presionando arriba o abajo en la pantalla de selección cambiamos el color de nuestros amigos**. También hemos descubierto cómo hacer que **VERN**, un violento monstruo, nos ayude a destrozar la ciudad. Busca un laboratorio de Scum, cómete los barriles de sustancia tóxica que verás y ya está, transformación realizada. VERN puede volar y tiene superfuerza, además dispara una bola de fuego con C abajo. Y por último nos han contado **cómo viajar al salvaje oeste**, aunque también nos han dicho que es difícil de conseguir. En el primer nivel hay un cartel que cambia de paisaje. Uno de estos paisajes recuerda al oeste de los vaqueros. Cuando veas esta imagen, dale un puñetazo al cartel. Después, cuando el nombre de San Diego aparezca en la pantalla que dice en que nivel estás, presiona el botón de puñetazo. Si lo has hecho bien, enseguida llegarás a Carson City.



Donkey Kong Country SNES

Para los que ya lo tengáis, para los que acabéis de comprarlo, para los que lo han pedido prestado y jamás lo han devuelto, para todos vamos a reeditar los mejores trucos de Donkey Kong Country de SNES.

•**Test de sonido:** Antes de empezar un nuevo juego, ve a la pantalla de selección y ponte sobre "Erase Data". Entonces presiona Abajo, A, R, B, Y, Abajo, A, Y. Si lo has hecho bien, podrás cambiar la música con Select.

•**Practica los juegos de bonus:** Selecciona una partida salvada. Ve a cualquier área que hayas completado y pierde todas tus vidas. Pulsa un botón para salir del Game Over y, en cuanto veas a Cranky Kong haz Abajo, Y, Abajo, Abajo, Y. Te trasladarás a una zona donde podrás ganar vidas extra y además elegir zona de bonus. Para mantener las vidas que has ganado aquí, pulsa Start y elige "Exit".

•**50 vidas:** Los mismos pasos que en el test de sonido, sólo que ahora introduce la siguiente combinación: B, A, R, R, A, L. Entonces elige un archivo y a jugar.

•**Dos jugadores en equipo:** Los mismos pasos que antes, y al final esta combinación: B, A, Abajo, B, Arriba, Abajo, Y, A. Funciona sólo en Two Player Team Mode, y para utilizarlo hay que presionar el botón Select.

Copa del Mundo: Francia ´98

El Mundial está aquí mismo, y nosotros lo vamos a celebrar ofreciendo el primer truco para el juego oficial del Campeonato. A ver qué te parece. Para fabricarte tu propio efecto de sonido después de conseguir un gol, **pulsa A, B, C izquierda o C derecha**. A ver qué sale...



Powerdrive SNES

Aquí tienes un par de passwords para empezar a correr en los rallys más difíciles, aunque por supuesto con los mejores coches.
1. WRQZKFCVFPL2F3KB
2. KNGJYFQQ547JI7J7E

Earthworm Jim SNES

¿Quién no tiene ganas de pillar de nuevo por banda a este gusano, especialmente ahora que están a punto de ver la luz sus andanzas 3D? Pues para el que le apetezca, aquí tiene estos divertidos códigos:
Descubrir a los programadores: Pausa y haz Y, A, B, B, A, Y, A, B.
Vida extra: B, B, A, X + Y, A, A, A, A.
100% energía: A, B, X, Y, Y, X, B, A.
9 disparos de plasma: A, A, B + L, A, A, X, B + L, X
Directo al nivel 2: Y, X, Y, X, A, B, A, X

Smash Tennis SNES

Para jugar con tu tenista en las pistas más importantes del mundo, toma nota de estos passwords:
OPEN AMERICA: XBAAYAXA
OPEN ASIA: AYAAYXYA
OPEN AUSTRALIA: XABAYAYA
OPEN EUROPA: AXBAYXAA

Streer Racer SNES

¿Quieres jugar en **cuatro nuevos circuitos de bonus**? Pues el truco es el siguiente: en la pantalla de opciones, pulsa **L, R, L, R, X, Y.**

Pitfall SNES

¿Transformar la Super en una Atari 2600? Todo es posible. Pulsa Select, luego el botón A seis veces, de nuevo Select y por último Start en la pantalla de presentación.

ISS SNES

Juega con Brasil, y consigue un tanto rápidamente. Cuando el equipo contrario saque de centro, recupera el balón y ya está, no te muevas, ni hagas nada. Es imposible que nadie te lo quite. Sólo deja correr el tiempo y habrás ganado el partido, aunque a base de trampas.

Michael Jordan SNES

Vamos de passwords este mes. Introduce éste para conseguir **42 vidas**, más puntos de energía por vida y descubrir todo el mapeado. Toma nota: **MJCBHWLBRNZ.**

Equinox SNES

En la pantalla del título, haz **L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R.** La caja de la parte inferior de la pantalla se pone verde. Eres inmune.

Wario Blast GB

Passwords para viajar sin ticket a los mundos 5, 6, 7 y 8.
MUNDO 5: 9091 0105 4092 6271
MUNDO 6: 4163 0160 7689 8164
MUNDO 7: 4881 2007 5296 0117
MUNDO 8: 4185 6318 0930 8513

Jungle Strike GB

He aquí unos auténticos y genuinos passwords para moverte como nadie en territorio enemigo. Utilízalos, no te arrepentirás.
TRAINING GROUND: 4975200968
WASHINGTON DC: 2922502910
NIGHT STRIKE: 6505068908
PULOSO CITY: 0540524815
SNOW FORTRESS: 0550792954
RIVER RAID: 0950035298
THE MOUNTAINS: 0155908131
RETURN HOME: 1185402550

Diddy kong Racing

¿Qué?, ¿cómo llevas las carreras de Diddy? ¿Sólo regular? Bueno, pues a ver si este recopilatorio de passwords te ayuda a superar circuitos. Introdúcelos en la pantalla de opciones, donde pone Magic Codes.





La lista de códigos mágicos aún guarda alguna sorpresa. Seguro. ¿Cuántos passwords habéis descubierto vosotros? Pues venga, rápidamente, enviádnoslos a la revista.

- GLOBOS AZULES: **ROCKETFUEL**
- PERSONAJES MAS GRANDES: **ARNOLD**
- IGUAL VELOCIDAD EN TODAS LAS SUPERFICIES: **OFFROAD**
- ITEMS MÁXIMO POWER UP: **FREEFORALL**
- TEST DE SONIDO: **JUKEBOX**
- NO HAY ZIPPERS: **ZAPTHEZIPPERS**
- JUGADORES PEQUEÑOS: **TEENYWEENIES**
- CRÉDITOS: **WHODIDTHIS**
- DOS JUGADORES EN MODO AVENTURA: **JOINTVENTURE**
- GLOBOS VERDES: **TOXICOFFENDER**
- GLOBOS ARCOIRIS: **OPPOSITESATTRACT**
- GLOBOS ROJOS: **BOMBSAWAY**
- GLOBOS AMARILLOS: **BODYARMOR**
- SONIDO DEL CLAXON: **BLABBERMOUTH**
- LA CPU NO USA MISILES: **BYEBYEBALLOONS**
- SIN BANANAS EN MODO MULTIJUGADOR: **NOYELLOWSTAFF**
- BANANAS ILIMITADAS: **VITAMINB**
- MÁXIMA VELOCIDAD: **BOGUSBANANAS**

Robotron X

Que sí, que tiene gracia este juegecillo de Midway. Probarlo y trasladarse a los viejos tiempos del videojuego es todo uno. Juega, juega y verás. Claro que si te lo quieres pasar mejor todavía, nada como echar mano de todos estos trucos.

•50 vidas extra: Métete en el menú SET UP y allí pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, C izquierda, C derecha, C izquierda, C derecha.

•Llamaradas: En juego, pulsa Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, C derecha.

•Láser múltiple: También en juego, Abajo, Abajo, Arriba, C derecha.

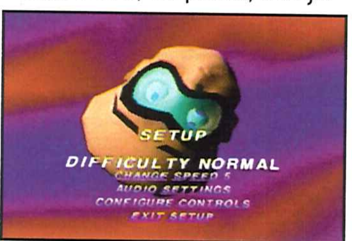
•Modo Game Boy: Dentro del menú SET UP, Arriba, Abajo, Derecha, C izquierda, Abajo, Arriba, Izquierda, C derecha, Arriba, Abajo.

•Elegir nivel: Desde el SET UP, Abajo, Arriba, C izquierda, Abajo, C izquierda, C derecha, Abajo, C derecha.

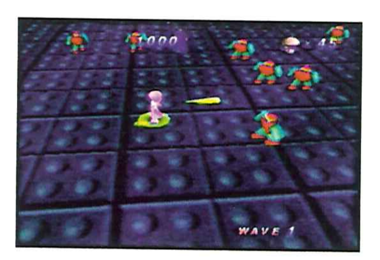
•Spray radioactivo: En juego, Arriba, Abajo, C derecha, C izquierda.

•Escudo: En juego, Abajo, Izquierda, C izquierda, C derecha.

•Láser de tres vías: En juego, Derecha, Derecha, C izquierda, C abajo.

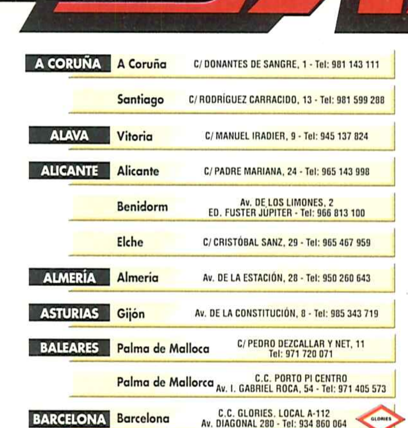






Ven a conocer los Centros Mail

Y si no tienes uno cerca Haz tu pedido **por teléfono** 902·17·18·19



nueva tienda

MADRID	Pozuelo	Cra. de Humera, 87, Portal 11, Local 5

Provincia	Ciudad	Dirección
A CORUÑA	A Coruña	C/ DONANTES DE SANGRE, 1 - Tel: 981 143 111
	Santiago	C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13 - Tel: 981 599 288
ALAVA	Vitoria	C/ MANUEL IRADIER, 9 - Tel: 945 137 824
ALICANTE	Alicante	C/ PADRE MARIANA, 24 - Tel: 965 143 998
	Benidorm	Av. DE LOS LIMONES, 2 ED. FUSTER JÚPITER - Tel: 966 813 100
	Elche	C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 - Tel: 965 467 959
ALMERÍA	Almería	Av. DE LA ESTACIÓN, 28 - Tel: 950 260 643
ASTURIAS	Gijón	Av. DE LA CONSTITUCIÓN, 8 - Tel: 985 343 719
BALEARES	Palma de Malloca	C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 Tel: 971 720 071
	Palma de Mallorca	C.C. PORTO PI CENTRO Av. I. GABRIEL ROCA, 54 - Tel: 971 405 573
BARCELONA	Barcelona	C.C. GLORIES, LOCAL A-112 Av. DIAGONAL 280 - Tel: 934 860 064 (GLORIES)
	Barcelona	C/ PAU CLARÍS, 97 - Tel: 934 126 310 (PLAÇA CATALUNYA)
	Barcelona	C/ SANTS, 17 - Tel.: 932 966 923 (PLAÇA SANTS)
	Badalona	C/ SOLEDAT, 12 - Tel: 934 644 697
	Badalona	C.C. MONTIGALÁ, C/ OLOF PALME, s/n Tel.: 934 656 876
	Manresa	C. C. OLIMPIA. LOCAL 10 C/ ANGEL GUIMERA, 21 - Tel: 938 721 094
	Mataró	C/ SAN CRISTOFOR, 13. Tel: 937 960 716
	Sabadell	C/ FILADORS, 24D - Tel: 937 136 116
BURGOS	Burgos	C.C. LA PLATA. LOCAL 7 Av. CASTILLA Y LEON - Tel: 947 222 717
CÓRDOBA	Córdoba	C/ MARÍA CRISTINA, 3 - Tel: 957 486 600
GIRONA	Girona	C/ RUTLLA,147 ESQ. JOAN REGLÁ, 6 Tel: 972 224 729
	Figueres	C/ MORERÍA, 10 - Tel: 972 675 256
	Palamós	C/ ENRIC VINCKE, s/n. Tel: 972 601 665
GRANADA	Granada	C/ RECOGIDAS, 39 - Tel: 958 266 954
GUIPUZCOA	S. Sebastián	Av. ISABEL II, 23. - Tel: 943 445 660
HUESCA	Huesca	C/ ARGENSOLA, 2 - Tel: 974 230 404
JAÉN	Jaén	PASAJE MAZA, 7 - Tel: 953 258 210
LA RIOJA	Logroño	Av. DOCTOR MÚGICA, 6 - Tel: 941 207 83
LAS PALMAS G.C.	Las Palmas	C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 - Tel: 928 234 651
	Las Palmas	C.C. LA BALLENA. LOCAL 1.5.2 Cra. GENERAL NORTE,12 - Tel: 928 418 218
MADRID	Madrid	Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 Tel: 915 278 225
	Madrid	C.C. LA VAGUADA. LOCAL T-038 Av. MONFORTE DE LEMOS, s/n.- Tel: 913 782 222
	Madrid	C/ MONTERA, 32, 2º 2 - Tel: 915 224 979 (SOL)
	Madrid	C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 AV. GUADALAJARA s/n - Tel: 917 758 882
	Alcalá Henares	C/ MAYOR, 89 - Tel: 918 802 692
	Alcobendas	C.C. PICASSO, LOCAL 11 C/ CONSTITUCIÓN, 15 - Tel: 916 520 387
	Alcorcón	C/ CISNEROS, 47 - Tel: 916 436 220
	Las Rozas	C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 Av. COMUNIDAD DE MADRID, 37 - Tel: 916 374 703
	Móstoles	Av. PORTUGAL, 8 - Tel: 916 171 115
	Torrejón	C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53. Cra. TORREJÓN-AJALVIR Km. 5 - Tel: 916 562 411
MÁLAGA	Málaga	C/ ALMANSA, 14 - Tel: 952 615 292
	Fuengirola	Av. JESÚS SANTOS REIN, 4 ED. OFISOL - Tel: 952 463 800
MURCIA	Murcia	C/ PASOS DE SANTIAGO s/n. EDIF. CONDESTABLE. Tel: 968 294 704
NAVARRA	Pamplona	C/ PINTOR ASARTA, 7 - Tel: 948 271 806
PONTEVEDRA	Vigo	za. DE LA PRINCESA, 3 - Tel: 986 220 939
SALAMANCA	Salamanca	C/ TORO, 84 - Tel: 923 261 681
STA. CRUZ TENERIFE	Sta. Cruz de Tenerife	C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 Tel: 922 293 083
SEGOVIA	Segovia	C.C. ALMUZARA. LOCAL 21 C/ REAL, s/n - Tel: 921 463 462
SEVILLA	Sevilla	C.C. LOS ARCOS, LOCAL B-4 Av. ANDALUCÍA, s/n - Tel: 954 675 223
VALENCIA	Valencia	C/ PINTOR BENEDITO, 2 - Tel: 963 804 237
	Valencia	C.C. EL SALER. LOCAL 32 A. C/ EL SALER, 16 Tel: 963 339 619
	Gandia	C.C. PLAZA MAYOR. LOCAL 9-10 PARQUE DE ACTIVIDADES - Tel: 962 950 959
VALLADOLID	Valladolid	C.C. AVENIDA Pº ZORRILLA, 54-56 - Tel: 983 221 828
VIZCAYA	Bilbao	Pza. ARRIQUIBAR, 4 - Tel: 944 103 473
	Las Arenas	C/ CLUB, 1 - Tel: 944 649 703
ZARAGOZA	Zaragoza	C/ ANTONIO SANGENÍS, 6 Tel: 976 536 156
	Zaragoza	C/ CÁDIZ, 14. Tel: 976 218 271

NINTENDO 64





CONSOLA + MANDO

SUPERPRECIO **24.990** PTAS IVA INCLUIDO

NINTENDO 64 + INT. SUPERSTAR SOCCER 98



SUPERPRECIO **29.990** PTAS IVA INCLUIDO

- AEROFIGHTERS ASSAULT – 12.490



- AEROGAUGE – 12.490
- BOMBERMAN 64 – 8.490
- BUST-A-MOVE 2 – 9.490
- CHAMELEON TWIST – 10.490
- COPA DEL MUNDO FRANCIA '98 – 12.490



- CRUSIN' USA – 6.990
- DIDDY KONG RACING – 8.490
- DOOM 64 – 9.990
- DUAL HEROES – 13.490
- DUKE NUKEM 64 – 11.990
- EXTREME G – 9.990



- F1 POLE POSITION 64 – 11.990



- FIFA RUMBO AL MUNDIAL'98 – 12.490



- FIGHTERS DESTINY – 11.990



- CONTROLLER – 4.990



- MANDOS DE COLORES (NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL) – 5.490



- (MEMORY PAK) CONTROLLER PAK – 2.990



- FORSAKEN – 12.490



- GOEMON 64 – 13.490



- GOLDEN EYE 007 – 8.490



- HEXEN 64 – 12.990



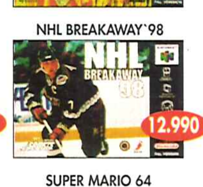
- INTER. SUPERSTAR SOCCER 64 – 8.490



- LYLAT WARS (+RUMBLE PAK) – 9.990
- MACE – 13.490
- MADDEN NFL'98 – 12.990
- MARIO KART 64 – 9.490
- MORTAL KOMBAT TRILOGY – 13.990
- NAGANO WINTER OLYMPICS'98 – 12.990
- NBA COURTSIDE – 8.490
- NBA HANGTIME – 13.990
- NBA PRO '98 – 12.490



- NHL BREAKAWAY'98 – 12.990



- OLYMPIC HOCKEY '98 – 12.490



- PILOTWINGS 64 – 7.490



- QUAKE 64 – 11.990



- RAMPAGE WORLD TOUR – CONS.



- SAN FRANCISCO RUSH – 13.490



- SNOWBOARD KIDS – 8.490



- STAR WARS: SHADOW OF EMP. – 9.990



- SUPER MARIO 64 – 9.490



- TETRISPHERE – 8.490



- TUROK – 9.990



- WAR GODS – 12.490



- WAVE RACE 64 – 9.490



- WETRIX – 7.990
- YOSHI'S STORY – 7.990



GAMEBOY

GAME BOY POCKET – 8.490

GAME BOY CAMARA – 8.490



- BUST-A-MOVE 2 – P.V.P. - 4.990



- CASTLEVANIA LEGENDS – P.V.P. - 5.790



- DONKEY KONG LAND III – P.V.P. - 5.490



- GOEMON – P.V.P. - 5.490



- POCKET BOMBERMAN – P.V.P. - 5.990



- TUROK – P.V.P. - 5.990
- WARIOLAND 2 – P.V.P. - 5.990
- WORLD CUP '98 – P.V.P. - 5.490



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

- FIFA RUMBO AL MUNDIAL '98 – P.V.P. - 6.990



- LUFIA – P.V.P. - 7.990



- SPACE ACE – OFERTA – P.V.P. - 4.990
- STREET RACER – OFERTA – P.V.P. - 4.990
- SUPER SOCCER – OFERTA – P.V.P. - 4.990



- SUPER TENNIS – OFERTA – P.V.P. - 4.990

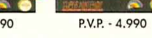


- SYLVALION – OFERTA – P.V.P. - 3.990
- T2 JUDGMENT DAY – OFERTA – P.V.P. - 4.990



- T2 THE ARCADE GAME – OFERTA – P.V.P. - 4.990





- TETRIS & DR. MARIO – OFERTA – P.V.P. - 4.990



- TETRIS ATTACK – OFERTA – P.V.P. - 5.990





- WARPSPEED – OFERTA – P.V.P. - 4.990



LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
TRES DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN.
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI LO TUYO ES LA SUPER NINTENDO CONSIGUE LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO POR SÓLO 5.000 PESETAS.
3
3.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14,30H. O DE 16H A 18,30H A LOS TELÉFONOS (91) 654 84 19 ó 654 72 18. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO (91) 654 58 72 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo Acción

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

Consigue ahora ISS 64 a un precio muy especial: 8.900 Ptas. (PVP recomendado)

VIVE TODA LA EMOCIÓN DEL FÚTBOL CON "INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64"

el mejor juego de fútbol para Nintendo 64

HOBBY CONSOLAS: 97%
"El mejor simulador de fútbol de la historia."

NINTENDO ACCIÓN: 98%
"La ambientación es fenomenal y la jugabilidad, sorprendente."



GAME BOY



Orense 34, 9º. 28020 MADRID
Fax: 91 556 28 35 Teléf.: 91 556 28 02

